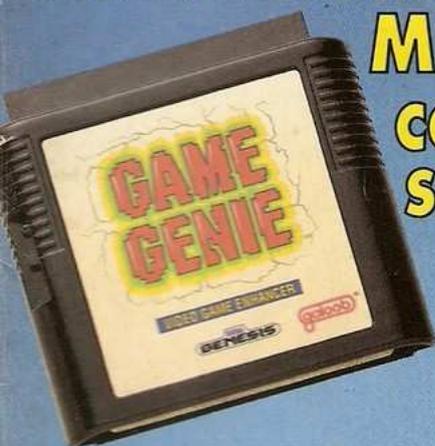
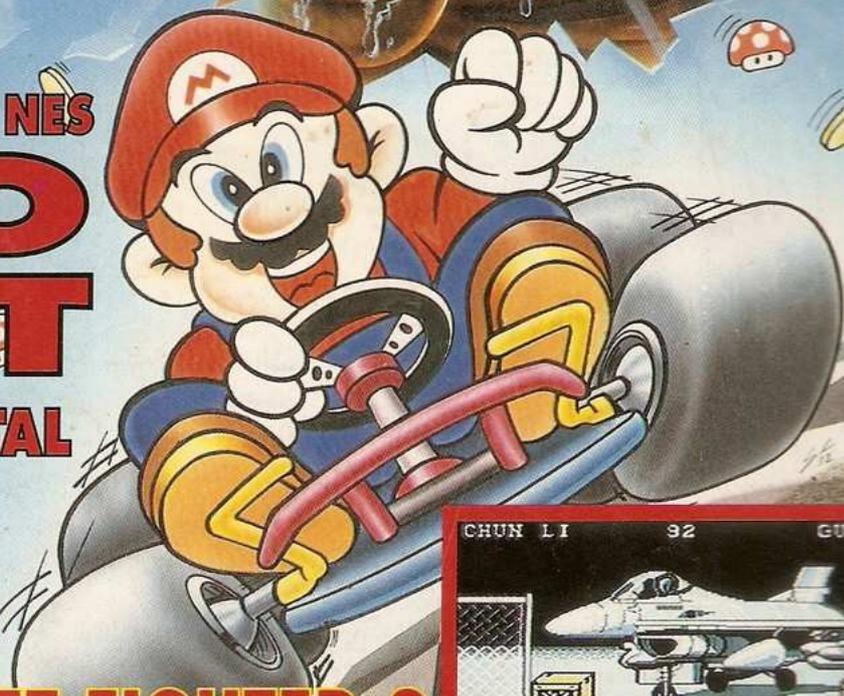
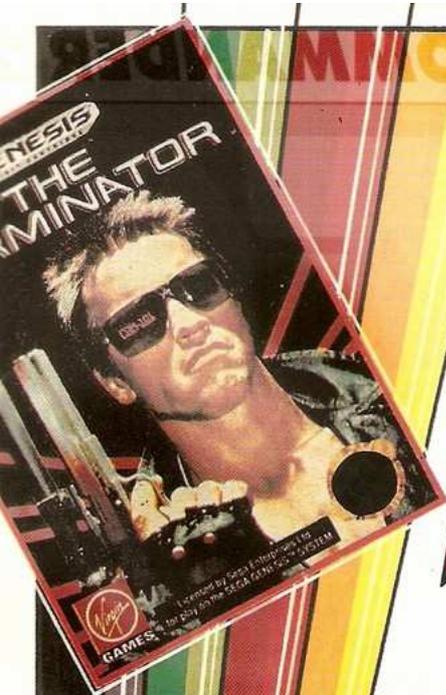
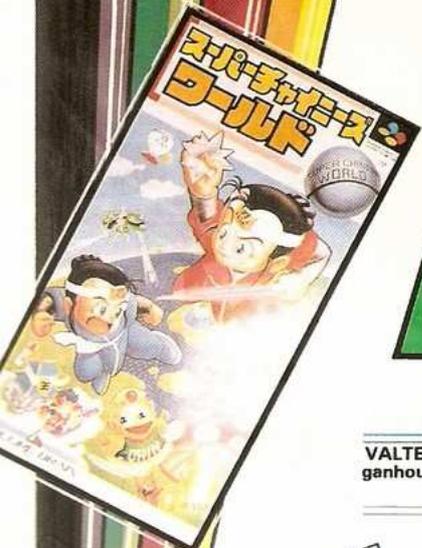
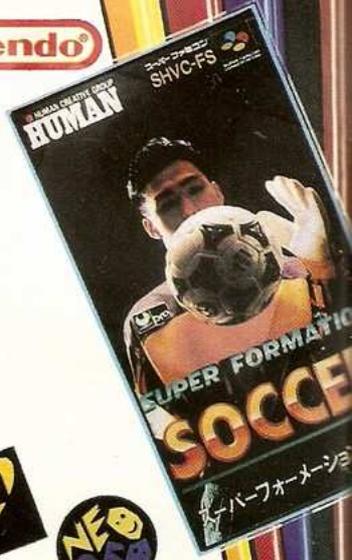
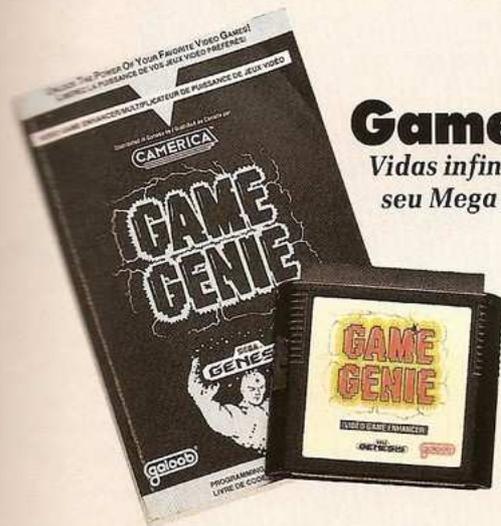
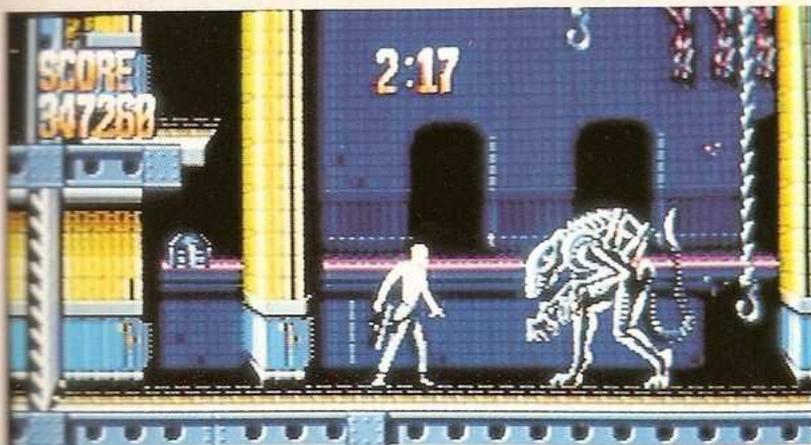
PC: WING COMMANDER
AÇÃO
GAMES
3451-ED.20-CR$ 16.000,00
EDITORA AZUL
MEGA DRIVE
ALIEN 3
VOCÊ PODE ACABAR COM ELE?
GAME GENIE PARA
MEGA
COMO É BOM
SER IMBATÍVEL
GAME GENIE
VIDEO GAME ENHANCER
GENESIS
galoob
DICAS PARA
CONSERVAR SEU
VIDEOGAME
SUPER NES
MARIO
KART
DIVERSÃO TOTAL
SNES
BART'S
NIGHTMARE
OS SIMPSONS
PIRARAM DE VEZ
CHUN LI
92
STREET FIGHTER 2
A VERSÃO DA YOKO SOFT
PARA NINTENDO 8 BITS

ELES
LANÇAM LÁ...
NÓS
JÁ TEMOS
AQUI.
ORDEM E PROGRESSO
Nintendo
VALTER BAEZA JR., de São Bernardo do Campo-SP, é a fera que ganhou o SUPER NINTENDO 16 BITS sorteado pela LKC durante o "Vídeo Game Shopping Festival".
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
MEGA DRIVE
GENESIS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA CD
NEO GEO
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
LKC
VÍDEO DO BRASIL
LKC MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa
CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418 - Fax: (011) 954-8392
São Paulo - SP
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
Tel.: (011) 217-4699 - 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
Tel.: (011) 535-4981
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
Tel.: (061) 273-9083
LKC FÔZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues
Filho, 41 - Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
Tel.: (041) 225-5432
LKC GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1862
Setor Coimbra - Tel.: (062) 233-4122
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
Tel.: (011) 469-1614
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
Tel.: (0474) 33-6572 - 33-0016
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º piso - Tel.: (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545

START

Super Mario Kart

O herói da Nintendo arrasa a 100 km por hora! **10**

Game Genie

Vidas infinitas para o seu Mega Drive **18**

Alien 3

O resgate mais difícil do ano **20**

SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic ★ Marcelo B. Massafeli Chin ★ Marcos Roberto de Lima ★ Tadeu Cerqueira Pereira

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

MEGA DRIVE 2 Houve uma época em que eu não encontrava Mega Drive em loja nenhuma. Os vendedores me informavam que o aparelho iria sair de linha, voltando com um novo nome depois de alguns meses. É verdade?

ANDERSON M. DE CAMARGO
Carapicuíba, SP

A única coisa errada nisso tudo é que o Mega Drive não vai sair de linha, mas simplesmente ganhar uma nova versão: o Mega Drive II, que vem com um cartucho do Sonic e apenas um joystick. A Tec Toy também fez algumas melhorias técnicas no aparelho, mas elas não serão notadas pelo usuário. A nova versão começou a ser distrubuída para as lojas no mês de agosto.

DOUBLE DRAGON Existe este jogo para o Mega Drive? Onde posso encontrá-lo?

CARLOS RONALD CHAVES
Rio de Janeiro, RJ

Existe sim, Carlos. Ele foi lançado pela Tec Toy e pode ser encontrado em lojas de brinquedos, magazines e áudio/vídeo de todo o Brasil.

TRUQUE ROUBADO? Mandamos truques para o jogo *Star Wars* e o código para acessar o modo Options de *Tartarugas Ninja 3*. Por coincidência ou não, na edição seguinte (número 12), saiu uma estratégia para *Star Wars*, mas a dica das *Tartarugas* só foi sair na edição 15, sem o nosso crédito. Mereço uma explicação.

BRUNO P. DE ARAÚJO
Recife, PE

Claro que merece, Bruno. Infelizmente, entre as mais de mil cartas que recebemos todos os meses, não tivemos a oportunidade de ler a sua. Caso contrário, é claro que publicaríamos sua dica das Tartarugas, *pois só tomaríamos conhecimento da existência dela através da revista Game Pro, edição de Julho de 1992 (página 94, para ser mais preciso). Quanto à estratégia do jogo* Star Wars *- segunda parte, que saiu na edição 12 (cuja data de fechamento foi 18 de março), foi integralmente feita pelo piloto Marcelo. Para evitar que isso aconteça mais vezes, ligue para nós toda vez que tiver uma boa dica, tá? Garantimos que você não ficará decepcionado.*

BARATINHO Como encontrar Mega Drive e Super NES ao preço de 99 dólares aqui no Brasil, especialmente em Goiás?

HAROLDO F. ARAÚJO
Itapuranga, GO

Olha, Haroldo, videogame a este preço só nos Estados Unidos mesmo.É que lá a Sega e a Nintendo estão se debatendo na maior concorrência dos últimos tempos e baixaram o preço de seus produtos até não poderem mais. O jeito é encomendar o seu console baratinho, baratinho com alguém que esteja viajando para lá.

PC OU SNES? Tenho um PC 286 com monitor SVGA. O que é melhor? Um computador ou um Super NES?

LORENZO CASTILHOS
Porto Alegre, RS

Olha, Lorenzo, tudo depende do que você espera destes aparelhos. O computador, na verdade, tem muito mais recursos de memória e processamento do que o videogame – isso porque um PC pode receber placas e acessórios adicionais que aperfeiçoam suas funções, sem que você precise trocá-lo por outro. Assim o número de cores, quantidade de canais de som e outras características pode ser ampliado e também depende do tipo de software que se usa. O videogame tem a vantagem de vir "pronto" e ser mais fácil de usar: é só ligar em qualquer televisão. Quanto aos jogos, tanto o PC quando o Super NES têm uma enorme variedade de títulos, garantindo uma boa diversão. Como diria o Walmor Chagas, você decide.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777
2.º andar - São Paulo - SP
05479-900

FLIPER Por que vocês não fazem uma seção de fliperamas, com recordes, dicas e lançamentos?

MARCELO CABRAL
São Paulo, SP

Não sei se você tem acompanhado nossas edições ultimamente, Marcelo, mas já estamos fazendo matérias sobre jogos de arcades há algum tempinho. Recentemente, começamos a falar também de pinball. Serão estes os fliperamas a que você se refere? Espero que sim, pois o termo fliperama é meio genérico. Por isso usamos os nomes arcades e pinball, que são bem específicos e aceitos internacionalmente. Sacou? E fique ligado na gente, pois a cada 15 dias temos matérias sobre estas máquinas.

CD ROM Que vantagens o CD ROM pode acrescentar ao console normal?

MARCOS MANOSO
Caxias do Sul, RS

A capacidade de memória de um CD chega a ser centenas de vezes maior que a dos cartuchos. Com isso, os jogos em disco podem ser muito mais sofisticados, tendo gráficos mais bem-feitos, seqüências de animação, imagens de personagens e cenários reais ... sem falar nas músicas, que também são infinitamente melhores que as de um cartucho. Pegue como exemplo o arcade Dragon's Lair 2: *ele tem a perfeição de um desenho animado porque foi gravado em CD. Agora, no mundo da eletrônica nada é definitivo. De repente os japoneses inventam um chip com uma fantástica capacidade de armazenamento que ponha o CD no chinelo. Vai saber, né?*

ADAPTADOR Existe adaptador de jogos do Master Sistem para o Mega Drive? E há cartuchos para Master fora do País?

FÁBIO NEVES PUGLIERI
AGUAÍ, SP

Claro, Fábio. Para jogar cartuchos do Master no Mega, você usa o Power Base Converter, da Tec Toy, que a maioria das lojas de games vende ou aluga. E há cartuchos para Master System nos Estados Unidos com o mesmo nome.

PERDER ESSA VAI SER UM HORROR!

Os filmes mais incríveis e assustadores que vão pintar nas telas já estão na revista *Terror & Ficção*. Um *trailler* do que há de mais novo no gênero com notícias, informações de bastidores e entrevistas com astros como Van Damme, Dolph Lundgren, Roger Corman e outros cobras. Suspense da primeira a última página. Perder essa vai ser um horror. Nas bancas.

PLAY SCORE

MEGA DRIVE	US$
ALIEN STORN	15
ALISIA DRAGON	18
ARCUS ODISSEY	15
ARK RIVALS	20
BARCELONA 92	18
BULSS X LAKERS	19
CALIFORNIA GAMES	15
CHUCK ROOCH	34
CRUDE BUSTERS	19
DAVID ROBSON	16
DESERT STRIK	21
DOUBLE DRAGON II	17
ERNEAST EVANS	19
EVANDER HOLLYFIEL	31
F - 22	19
F 1 HERO II	19
GOLDEN AXE II	14
GAIN GROWN	23
HEAVY NOVA	16
JAMES B. DOUGLAS	15
JEWEL MASTER	23
KID CHAMALEON	18
MOONWALKER	14
NHL HOCKEY	14
REAL BASQUETBALL	14
ROAD RASH	18
RUNARK	13
S. MONACO GP II	34
SHADOW OF THE BEAST	18
SIMPSONS	23
SOL DEACE	17
STREET OF RAGE	14
SUPER VOLEYBALL	15
TAZMANIA	19
TERMINATOR	34
TOE JAN & EARL	20
WINTER CHALLENGER	20
WORLD CUP 92	16

NINTENDO	
ASTYMAX	19
BATMAN II	20
BATTLETOADS	19
BUCK O'HARA	19
CALIFORNIA GAMES	18
CAPITAO AMÉRICA	18
FAMÍLIA ADAM'S	21
FLINTSTONES	21
F. ONE (BUILT TO WIN)	20
GHOSTBUSTERS II	20
HARLEN GLOBTROTERS	19
HOME ALONE	19
MEGA MEN IV	20
MOOPET ADVENTURE	19
NINJA CRUZADERS	17
NINJA GAIDEN III	19
ROCKETEER	21
SIMPSONS II	21
STREET FIGHTER II	26
TARTARUGA NINJA II	18
TARTARUGA NINJA III	21
TERMINATOR II	21
TINNY TOON	20
TOM E JERRY	18
WESTLEMANIA	20
WORLD CUP 92	17

MEGA	US$
SLINE WORLD	21
ALIEN III	21
GREENDOG	21
TWINKLE TALE	21
GLEY LANCER	21
SIDE POCKET	32

NESS	US$
FALANKS	80
GOLDEN FIGHTER	80

SUPER NESS	US$
ARCANA	57
BASQUETBALL	57
CASTLEVANIA IV	56
CONTRA III	57
EARTH D FORCE	55
FAMÍLIA ADAM'S	57
FINAL FIGHT	53
HOME ALONE	56
JOE E MAC	55
MISTICAL NINJA	58
PIT FIGHTER	57
STREET FIGHTER II	85
SUPER SOCCER	55
SUPER WRESTLEMANIA	57
TARTARUGA NINJA IV	85

ASSESSÓRIOS	US$
ADAPTADOR P/ MEGA DRIVE	12
ADAPTADOR P/NINTENDO 60-72	6
ADAPTADOR S. FAMICOM/SUPER NESS	17
CONTROLE PARA SUPER NESS	25
ESTOJO PARA CARTUCHO Cr$	970,
JOYSTICK PARA MEGA DRIVE	17
RF PARA MEGA DRIVE	8
FOTOS COLORIDAS Cr$	10.990,

APARELHOS	
BAZUCA	90
MEGA CD ROOM	410
MEGA DRIVE	150
MICRO GENIUS (72 - 60)	57
NEO GEO (SÉRIE OURO)	750
NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450
SUPER NESS (BABY)	190
SUPER NESS (TRANSCODIFICADO)	235

ATENÇÃO!!!

* Preços imbatíveis para montagem de sua game locadora.
* Condições especiais de pagamento.
* Atendemos Representantes e Revendedores para todo o Brasil.
* Despachamos para todo o Brasil.
* Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive por telefone.

Temos uma variedade de mais ou menos 330 títulos entre:
MEGA DRIVE - à partir de US$ 13
SUPER NESS / FAMICON - US$ 58
NINTENDO - US$ 12

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX OU CORREIO!!!

PARA SUA MAIOR TRANQUILIDADE, TEMOS REFERÊNCIAS EM TODO O BRASIL.

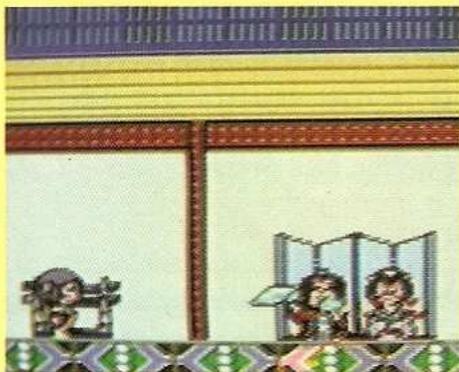
EMBALAGENS COM FOTOS.

APARELHOS E ACESSÓRIOS DOS MAIS PROCURADOS, COM PREÇOS ESPECIAIS

AV. PAES DE BARROS, 3687 - V. PRUDENTE - SÃO PAULO - SP - CEP 03115 - FONE / FAX: **(011) 63-2247 e 63-6202**

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD(Master)

Afinal, este jogo tem ou não tem Continue? Como faço para pegá-lo?
CLEBER C. DE AZEVEDO
Juiz de Fora, MG

Você só pode pegar o Continue deste jogo se, quando aparecer o Game Over, houver mais de 400 moedas em seu marcador.Aí, pressione ↑ e o botão 2 oito vezes.

PSYCHO FOX (Master)

Como encontrar a passagem secreta da fase 1-1?
RÉGIS RIBEIRO
Porto Alegre, RS

Antes de mais nada, você tem de estar com o macaquinho. Caminhe pela parte superior da tela até encontrar uma plataforma com duas árvores, um mastro daqueles que balançam e dois trampolins. Chegando neste ponto, você deve pular em direção à nuvem , caindo numa plataforma ali embaixo. Jogue o bird-fly bem a sua frente e o buraco aparecerá.

GRADIUS 3 (Super NES)

Não consigo passar da fase 6. Existe algum truque que possa usar?
FELIPE VENTURA
São Paulo, SP

Um truque que poderá ajudá-lo muito é o que aumenta para 29 o número de naves extras. Na tela de apresentação, mantenha o → apertado e pressione A três vezes. Em seguida, dê o Start. Com 29 vidas extras, quem sabe você não passa de fase?

CONTRA 3 (Super NES)

Termino este jogo nos três níveis e não consigo ver o final. Tem algum macete neste jogo para aumentar as vidas ou selecionar fases?
DANIEL R. DE SOUZA
Rio de Janeiro, RJ

Seu cartucho não é pirata não, Daniel? Pelo menos no cartucho japonês, que é o que temos aqui, o final só não aparece no modo easy. Quanto ao truque para seleção de fases ou vidas extras, ainda não descobrimos nenhum. Mas como todo jogo da Konami, não demora muito e alguma seqüência milagrosa vai acabar acontecendo. Fique ligado.

DESERT STRIKE (Mega)

Atendam ao pedido de um assíduo e desesperado leitor: preciso de passwords para o jogo *Desert Strike* urgente!
OSMAR CALIXTO JR.
Curitiba, PR

Às vezes pode demorar um pouco, Osmar, mas não deixamos nossos leitores na saudade. Primeiro, anote esta password para conseguir mais duas vidas extras: TQQQLOM. Para a campanha 2, use BQJZAEX; para a 3, use TLJAOAZ; e para a 4, a senha é ITOIPEK. Agora, divirta-se.

PIT FIGHTER / AIR DIVER (Mega)

Como tornar-se invencível nestes dois jogos?
MARCIUS SAMPONI
Assis, SP

No jogo Pit Fighter, *Marcius, a única manha disponível é para conseguir Continues extras. No nível 8, onde você enfrenta Mad Miles pela segunda vez, pause o jogo e coloque o joystick 2. Solte a pausa e aperte o Start com o controle 2. Ainda com este joystick, selecione seu lutador e você vai ganhar três Continues extras. Já no Air Diver, inicie normalmente o jogo e coloque o cursor num lugar do mapa onde não houver inimigos. Mantenha o Start pressionado e faça a seqüência A,B,C,B,A,A,B,C,B,A,B e solte o Start. Em seguida, pressione-o novamente até a ação do estágio começar para conseguir a invencibilidade. Se em vez do Start você apertar os outros três botões, irá direto para estágios mais adiantados do jogo.*

DECAPATTACK (Mega)

Gostaria de ver algumas dicas sobre este jogo.
JÚLIO D. DA COSTA
Cabreúva, SP

A única manha que você pode usar no jogo é apertar o botão C, rapidamente, toda vez que dá um salto. Além de flutuar suavemente no ar, conseguindo assim dirigir melhor sua queda, este macete recupera metade de um coração de energia. Já ajuda, não ajuda?

THE ROCKETEER (Nintendo)

Quantas fases tem o jogo? Quais são as passwords para elas?
TIAGO A. RODRIGUES
São Paulo, SP

O jogo tem seis fases, Tiago. Agora, anote aí as senhas para cada uma delas:

Fase 2 - 490.620.312
Fase 3 - 435.765.818
Fase 4 - 775.454.215
Fase 5 - 318.469.417
Fase 6 - 040.473.312

MÁQUINAS NOVAS NO PEDAÇO

FIQUE DE OLHO NESSES LANÇAMENTOS
QUEM SABE NÃO É O QUE VOCÊ ESTAVA ESPERANDO

Mega Drive II - O 16 bits Sega (da Tec Toy) vem agora com o cartucho do *Sonic*(em vez do *Altered Beast*) e apenas um joystick. Fora isso, é o mesmo Mega que você já conhece.

DÊ UM TRATO NO SEU

Evitar um Game Over no seu equipamento pode ser mais simples do que parece: basta zelar todos os dias que você prolonga o tempo de vida de cartuchos, aparelhos e acessórios. Mas muitos jogadores não fazem isso. Quer ver? Dê só uma sacadinha : "Estava jogando o *Asterix* e não conseguia passar de fase. Fiquei com muita raiva e dei uma porrada no cartucho. A pancada foi tão forte que simplesmente afundou toda a placa do meu videogame", confessa Alessandro Loide. E não é só. Veja o que o Fernando Gastim costuma fazer : "Quando eu perco várias vezes as vidas do jogo, não me controlo e sempre arremesso o cartucho na parede".

Relatos como o destes dois gamemaníacos de São Paulo são supercomuns. Mas esse tipo de estouro e outros descuidos acabam saindo caro na hora de arrumar o estrago. Quem garante é José Antônio Placeres, proprietário da Assistência Técnica CAT, de São Paulo, que conserta 600 joysticks e dezenas de consoles por mês

Esse console Dynavision foi detonado com uma porrada em cima do cartucho. Mas se você deixar no chão o resultado pode ser o mesmo

Máquina sofisticada

O seu videogame é uma máquina sofisticada, que cedo ou tarde poderá dar algum problema, como qualquer outro aparelho. E ficar dando porrada no console acelera o processo. Além disso, tem jogador que se empolga demais e quase sempre detona o joystick, que é a parte mais frágil do videogame. Com a empolgação do jogo, as giradas radicais na manopla são quase inevitáveis . Resultado: a torre de plástico não suporta o tranco e se parte. No caso dos joysticks planos, como os do Mega Drive ou Super Nintendo, as borrachinhas de contato e o gabinete também não agüentam gestos muito bruscos e se quebram. Por isso, mesmo na hora da bronca, não jogue o joystick no chão, nem force o manche e os botões - é bobagem, pois os movimentos não dependem da força. Basta um leve toque.

Um manche destruído e outro normal: eles não agüentam giradas muito radicais

Porcolino

Outra coisa: joystick odeia mão suja. A gordura da mão bloqueia e veda as membranas dos botões e os espaços do anel. É por isso que, muitas vezes, os botões não obedecem mais. O cabo é outro componente que quebra com muita facilidade e normalmente não tem conserto. Para se ter uma idéia, a vida útil de um cabo mal conduzido é de três meses. O negócio é controlar a força da mão e não esticar o cabo. No mínimo, você salva o plugue.

Migalhas e Baratas

A entrada do cartucho é a parte que acumula mais sujeira. "Quando eu abro os aparelhos é como se eu abrisse uma caixinha de surpresas", brinca Antônio. "Encontro farelo de bolacha, casquinha de pão, fiapos de algodão, botão, cabelo e até pequenas baratas de vez em quando", lembra. Tudo isso obstrui os contatos dos grampos do conector, impedindo o perfeito encaixe de fita. Quando isso acontecer, é preciso dar uma parada e limpar a entrada do cartucho. Não force a barra colocando palitos para prender o cartucho ou dando porrada. Senão os contatos do game, do cartucho ou do adaptador de cartucho, poderão ser esmagados.

Tirar o cartucho com o game ligado é outra coisa que você nunca deve fazer. Isso afeta o processador de vídeo e a memória, além de poder queimar o cristal e uma série de componentes. O resultado do conserto pode ficar perto de CR$ 500.000,00(em setembro).

Como Limpar

A limpeza de console e cartuchos deve ser feita com cuidado. Não cometa a loucura, por exemplo, de lavar o cartucho ou usar sabão, detergente ou limpadores com amoníaco. Também é probido usar palha de aço, benzina, thinner e cera. A melhor coisa para limpar os pentes do cartucho e console é álcool isopropílico, um tipo de álcool que você só encontra em farmácias de manipulação, daquelas que fazem remédios por encomenda. Como esse álcool custa caro e você vai usar muito pouco, junte uma turma pra dividir depois. Um litro dá 20 bons vidrinhos. Algumas locadoras vendem um kit com todo o material de limpeza . Com esse material na mão, veja o que fazer:

Cartuchos - Molhe um cotonete no álcool isopropílico e passe levemente no pente de metal. Cuidado para não deixar fiapos. Pas-

S H O T S

Master System III - Da Tec Toy. Uma versão compacta do Master II, mais bonitinho e com um canal de som a mais (são 3). Também é de 8 bits,vem com *Alex Kidd in Miracle World* na memória e é compatível com a pistola. Mas não aceita mais os óculos tridimensionais.

Dynavision III Radical - Nova versão do 8 bits da Dynacom, agora com pistola que atira ininterruptamente com o gatilho pressionado. Também vem com um novo jogo na memória: o *Gotcha*, que permite uso simultâneo da pistola e joystick.

VIDEOGAME DICAS

se até acabar a sujeira e espere um ou dois minutos antes de usar, que é pra dar tempo de evaporar o álcool.

Nesses cartuchos abertos dá pra ver direitinho o pente de contatos que você deve limpar, quando o contato não estiver bom

Entrada do Console - Não use cotonete. Para limpar o pente de contatos, passe uma escova de dentes embebida nesse álcool, com movimentos de baixo para cima. Cuidado pra não bater a parte dura da escova. Depois, passe dentro do pente de contatos um papel cartão branco molhado no mesmo álcool. Tem de ser um papel liso, tipo cartão de visitas. Passe de um lado e de outro.

Console - Para dar um brilho, passe um pano úmido (de água mesmo), bem torcido. Depois, passe uma flanela seca. Pronto!

Guarde seu console

Por fim, guarde o seu videogame num lugar seguro, tipo armário. Não coloque em lugares altos - como em cima da TV - para evitar uma queda. Ele é frágil demais. Nunca o deixe no chão, pois alguém pode pisar ou derrubar algo em cima ou mesmo bater sol (e viodegame e cartuchos não podem pegar sol de jeito nenhum).

- Para não engordurar o joystick, cubra-o com filme plástico PVC. Se você transpira demais, use luvinhas especiais
- Cubra sempre o console com uma capa plástica. Mesmo no armário
- A cada 2 horas de jogo, faça sempre uma pausa de, no mínimo, 20 minutos, para não esquentar demais a fonte na tomada
- Nunca sopre dentro do cartucho do conector de entrada, pois esse sopro leva saliva, com sal e ácido úrico que oxidam as peças
- Nos games portáteis, retire sempre as pilhas. Isso impede a oxidação da placa de comando e a perda do cristal líquido
- Não enrole o cabo no joystick
- Não beba ou coma perto do console. As baratas adoram farelos e gotas de suco

O sofisticado circuito interno de um console. Dá pra imaginar uma barata aí ?

- Não ligue e desligue o game a toda hora. Isso prejudica o bom funcionamento da chave
- Não tente consertar o aparelho e o joystick você mesmo. O estrago pode ser pior
- Não use instrumentos pontiagudos, como chave de fenda, grampo, faca, entre outros no aparelho

A Central de Assistência Técnica - CAT fica na R. Florêncio de Abreu, 36 - conj. 209 - Centro, São Paulo, SP - CEP 01030-000 - tel. (011) 228-7441.

TOP TEN

Este é o ranking dos jogos preferidos dos nossos leitores no mês de setembro. Para participar, basta preencher o cupom e mandá-lo para a redação de AÇÃO GAMES - Avenida das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, São Paulo, SP

1 -	TARTARUGAS NINJA 3/ Nintendo
2 -	BATTLETOADS / Nintendo
3 -	SONIC/ Mega Drive
4 -	SONIC/ Master System
5 -	STREET FIGHTER 2 - Super NES
6 -	SUPER MARIO 3 - Nintendo
7 -	QUACK SHOT - Mega Drive
8 -	FINAL FIGHT - Super NES
9 -	TAZ-MANIA - Mega Drive
10 -	PHANTASY STAR - Master System

DICA

SE VOCÊ NÃO QUISER ESTRAGAR A REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479 - 900

MODELO CONSOLE

- ☐ MASTER SYSTEM
- ☐ MEGA DRIVE
- ☐ GAME GEAR
- ☐ GAME BOY
- ☐ SUPER NES
- ☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ____________

Nome

Endereço

Bairro | CEP

Cidade | Est.

Data de Nascimento | DDD | Telefone

Que ele é um herói muito versátil, disso ninguém duvida. Afinal, ele pula, nada, voa e encara qualquer inimigo. Agora, Mario acaba de entrar para o mundo do automobilismo num dos games mais divertidos que a Nintendo já criou. Mario Kart é um grande barato, uma corrida maluca em que não basta ser bom piloto para conseguir a vitória. É preciso esperteza e malandragem.

Armas secretas

Nas pistas de *Mario Kart* você vai ver os mesmos objetos que freqüentam outros jogos do personagem. Procure passar sempre sobre as moedas no chão: a função delas é manter o nível de energia do kart. Já os famosos bloquinhos com interrogação que aparecem nos outros jogos do personagem também estão espalhados nas pistas de *Mario Kart*. Ao passar sobre eles, você tem a oportunidade de escolher um dos vários itens ou "armas secretas" do jogo. Estes itens servem para lhe dar algum tipo de vantagem na corrida ou para melar o desempenho do adversário.

Cada bloquinho com interrogação só dá itens uma vez. Depois disso, ele fica vermelho

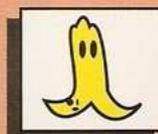
Máquinas e pilotos

O jogo oferece duas opções de kart. O de 100 cilindradas é o mais possante e difícil de manobrar. O de 50 corre menos, mas é bem mais estável. Você também pode escolher entre oito corredores. Mario e Luigi são os mais rápidos, mas têm pouca estabilidade . A princesinha Toadstoll e Ioshi são relativamente rápidos e bastante estáveis nas curvas. Bowser e Donkey Kong Jr. são pesadões e lentos. Koopa Troopa e Toad são leves, mas barbeiros nas curvas.

Os personagens na mesma coluna (como Mario e Luigi) têm as mesmas habilidades

I T E N S

Toda vez que passar por uma interrogação amarela, eles aparecerão rapidamente no quadradinho vazio, no alto de sua tela. Aperte A para escolher um. Para usá-lo, novamente o A.

CASCO VERDE
Acerta o carro a sua frente, fazendo-o rodar

BANANA
Solte uma delas na pista e quem vier atrás vai rodar bonito

CASCO VERMELHO
Tem o mesmo efeito do verde, mas é teleguiado

PENA
Aumenta o percurso dos saltos do kart. Use-a para fazer atalhos

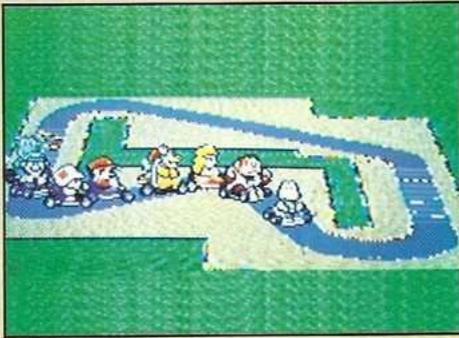
COGUMELO
Funciona como um turbo para o seu kart

RAIO
Quando você usá-lo, todos os seus adversários ficarão nanicos por um tempo

ESTRELINHA
Aumenta a velocidade. Com ela, todo carro que bater em você , roda

FANTASMINHA
Com ele você fica invencível e ainda rouba o item do seu adversário

GP Mode

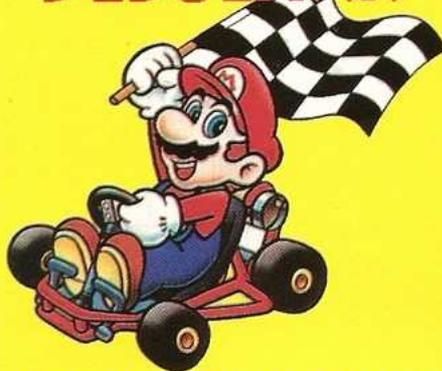
Disponível para 1 ou 2 jogadores. O GP Mode tem quatro níveis, cada um com cinco circuitos. Todos os oito personagens participam destas animadas corridas, onde você precisa chegar, no mínimo, em quarto lugar para subir de nível. Se você for o primeiro colocado em todos os níveis, poderá participar de um nível especial para experts.

Estude bem cada circuito. Quase todos têm lugares onde você pode fazer atalhos e cortar caminho

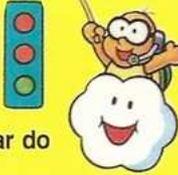
Versus & Practice

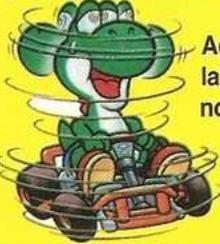
Do Versus Mode, só participam os dois jogadores. É uma corrida muito mais disputada e divertida, pois todas as armas que você tem acabam sendo usadas com o seu adversário. A única informação disponível pra você saber se está na frente ou atrás do rival é a colocação na corrida, no canto inferior direito do vídeo. O modo Practice entra em uso se você selecionar Versus Mode com apenas um jogador.

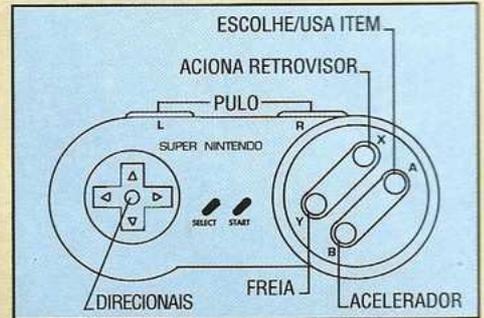
No Practice, você pode treinar com o traçado da pista na metade inferior da tela. Apertando X, ela muda para a visão de espelho retrovisor

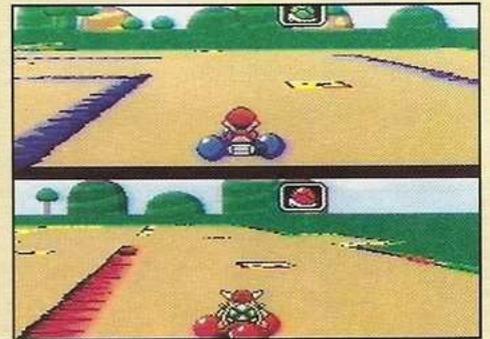
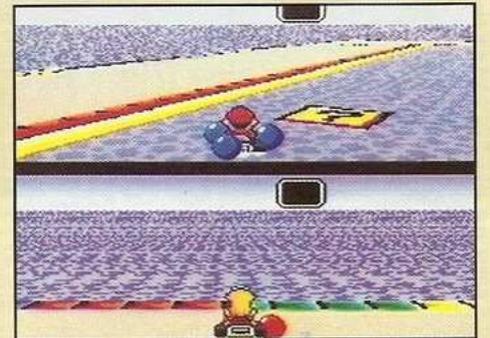
Quando você fizer o recorde da pista no modo Practice, o jogo gravará aquela corrida. Depois, quando você correr na mesma pista, o corredor e carro usados naquela ocasião vão acompanhar você

DICAS PRA VOCÊ DEBULHAR

Ao cruzar uma rampa, coloque o Direcional para baixo e o pulo será mais alto

Se você acelerar tudo na largada, seu carro vai patinar. Comece a acelerar somente depois que o farol mudar do amarelo para o verde

A única referência para a aceleração é o ruído do motor. Treine seu ouvido para saber qual é o melhor ponto de aceleração para a largada

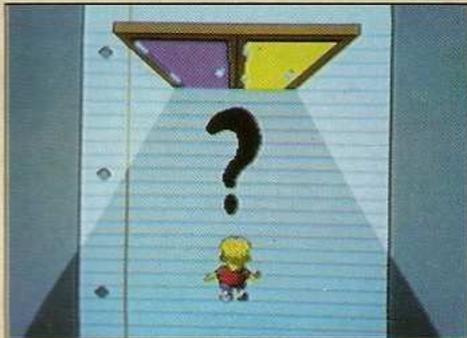
Para complicar mesmo a vida dos adversários, largue a banana sobre as interrogações. Mas não vá cair em sua própria armadilha, heim?

Ao passar por água, lama e outros terrenos que afundam, fique apertando o R ou o L

Se você estiver em primeiro lugar e pegar um casco vermelho, não o desperdice. Você pode precisar dele para o caso de alguém passar na sua frente

Modo Battle

Este modo é o máximo da diversão. O objetivo é estourar os balões presos ao kart do adversário, usando os cascos de tartaruga, a banana ou a estrela. Ou seja: todos os itens que fazem o adversário rodar. As batalhas acontecem em quatro áreas ou arenas a sua escolha.

Para saber onde está o seu rival, localize-se pelas cores dos murinhos

Na área 2, pegue uma peninha e pule para dentro do lago com contorno vermelho. Além de encontrar itens, você ficará a salvo do seu inimigo

De repente, Bart Simpson transforma-se num enorme Godzila, que destrói a cidade inteira com seu olhar fulminante. Em seguida vira Indiana Jones, açoitando demônios com seu chicote. E de uma hora para outra, aparece na cozinha de sua casa dando marretadas nos personagens de seu desenho animado predileto, Comichão e Coçadinha. Estas loucuras só poderiam acontecer num sonho – ou melhor, pesadelo – do garoto, que adormece fazendo sua lição de casa. Bart sonha que sete páginas de sua sofrida homework (lição de casa) voam pela janela, espalhando-se nas misteriosas profundezas do sono. E para resgatá-las, ele vai passar por tremendos apuros.

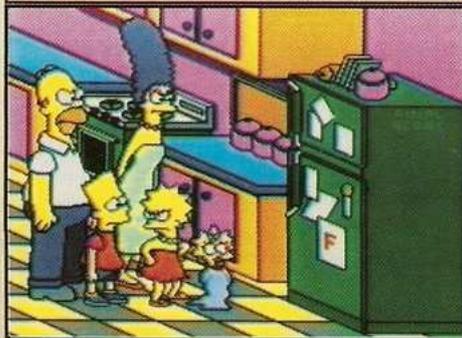
Portas misteriosas

Bart's Nightmare é um jogo de ação com uma estrutura diferente de tudo o que você já viu. O game tem uma "fase-mãe", que é a rua, onde você vai encontrar folhas de caderno rolando pelo chão. Elas não pertencem à lição do garoto: na verdade, são uma espécie de passagem para outras fases, onde estão as páginas verdadeiras. Esta passagem aparece na forma de portas, onde cada cor (azul, vermelha, amarela, verde e marrom) representa uma fase.

As portas aparecem repetidamente, mas você só precisa entrar nelas uma vez

Rua

No pesadelo de Bart, uma pacata rua de Springfield transforma-se em avenida de grande movimento. Seu maior objetivo é encontrar e apanhar as folhas de caderno que o levarão às cinco fases especiais. Para pegá-las, basta pular sobre elas. No meio do caminho, Bart será perseguido pelas coisas mais malucas e poderá apanhar vários itens.

O SONHO NÃO PODE ACABAR

SE BART COMEÇAR A SE DAR MAL NESTA FASE, SEU SONO VAI FICANDO CADA VEZ MAIS LEVE, ATÉ ELE ACORDAR. SEM RECUPERAR AS PÁGINAS DE SEU CADERNO, A NOTA DA LIÇÃO NÃO SERÁ DAS MELHORES...

COMANDOS PARA A FASE DA RUA:	
B	Pulo
A	Atira caroços
Y	Solta bolas de chiclete
X	Solta arrotos

ITENS

Para apanhá-los, basta pular por cima das caixas de correio enquanto estão andando.

Melancia - Os caroços desta fruta são cuspidos por Bart, mantendo-o livre de companhias indesejáveis

Refrigerante - Quando o garoto apanha uma latinha, solta um escandaloso arroto que espanta todo mundo

Chiclete - Bart produz bolas enormes com este chicletinho da hora e ninguém chega perto

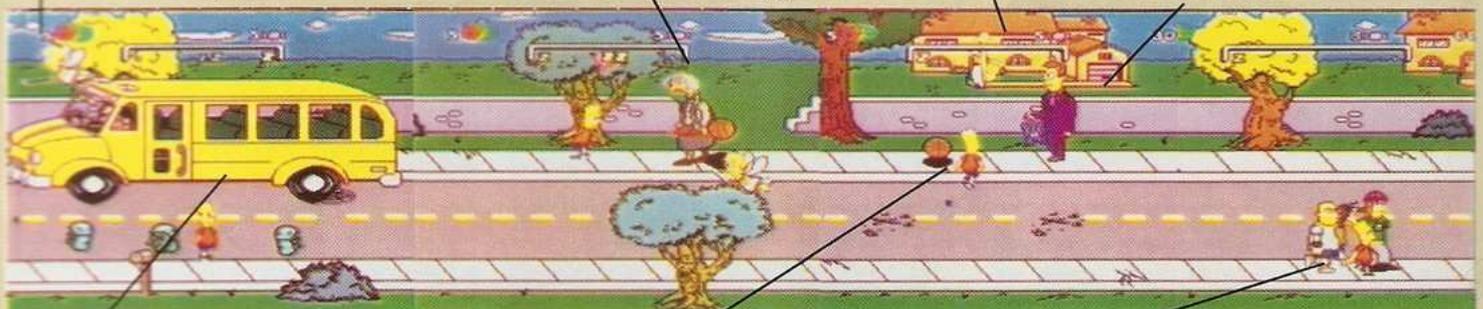
Interrogação - Quando sair um sinal de interrogação da caixa, surge uma seta que indica a direção da folha de caderno

O QUE PINTA NA RUA

Fada - Com sua varinha, transforma Bart num sapo verde

Velhinha - Tem mania de jogar beijos melados. Mas só eles tiram o encanto da fada

Saxofone - Se ele encostar em Bart, todos os comandos do joystick se invertem

Homem com cabide - Se chegar muito perto, ele dará uma "roupa de Mauricinho" para Bart. Com ela, seus movimentos ficam mais lentos

Ônibus - Cuidado para não ser atropelado por ele. Outras figuras que atropelam: peixe, televisão e Jebediah

Bola de basquete - Se você pular sobre ela, surge um skate. Pegue uma carona nele para recuperar seu sono

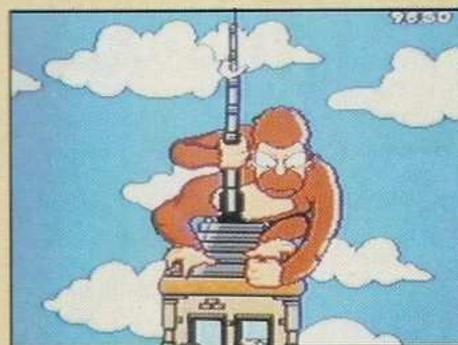
Gangue - Esses mal-encarados tentarão cercar Bart . Mas se ele estiver com a "roupa de Mauricinho", nada acontecerá

Bartzila

É a fase da porta verde. Em sua primeira etapa, Bart Simpson (que transformou-se num Godzila) precisa detonar tudo a sua frente, usando raios laser (que saem dos olhos) e cusparadas de fogo. Na segunda, o monstro escala um arranha-céu desviando dos mais diversos obstáculos. Marge Simpson faz uma ponta nesta fase, transformada em mariposa.

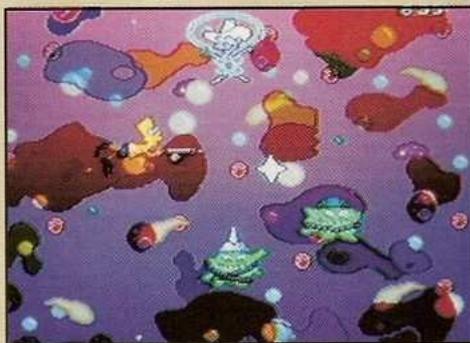
COMANDOS DA PRIMEIRA ETAPA:	
X	Atira o laser em linha reta
→	Cospe fogo
↑	Destrói os prédios
↓	Atira fogo nos prédios
←	Retarda o scroll da tela
A	Atira laser no trem
B	Atira laser nos tanques

COMANDOS NA SEGUNDA ETAPA:	
Y	Dá choque

Use o comando que segura o scroll da tela para ficar mais à esquerda do vídeo

Chegando ao topo, dê um choque em Hommer Kong para ele voltar à forma normal

Viagem ao fundo do mar

Abrindo a porta vermelha, Bart transforma-se num mergulhador armado com uma bomba de flit. Para ganhar pontos, bombeie os bichos até estourarem. Encoste-se em todos os caubóis atômicos (!?!) que encontrar.

COMANDO PARA BART ACIONAR O FLIT: B

Conforme você encosta num caubói, o escudo que protege a folha do caderno vai se abrindo

Bartman

É o sonho da porta azul. Bart assume sua identidade de herói e sai voando com estilingue em punho. Você vai rebolar para escapar dos foguetes e raios enviados por nuvenzinhas pequenas. Não entre nas nuvens verdes: são radioativas. Acertando os balões, você ganha bônus. O cara do tapete voador também é legal e dá prêmios. Todos os outros personagens que aparecem devem ser destruídos a estilingadas.

COMANDO PARA O ESTILINGUE: B

Para derrotar Burns Barão Vermelho, fique do lado esquerdo da tela. Quando ele aparecer, escorregue para baixo e atire

Indiana Simpson

Atravessando a porta marrom, Bart se vê transformado em Indiana Jones. Para ir adiante, ele precisa saltar de pedra em pedra – menos nas que soltam fogo, pois são mortais. Use o chicote para espantar os demônios.

COMANDOS PARA INDIANA SIMPSON	
↑	Pula para cima
←	Pula para a esquerda
↓	Pula para baixo

Pegue todos os ovos que pintarem. Eles prolongam suas chances nesta difícil fase

Casa Maluca

Atrás da porta amarela, Bart encontra sua própria casa na maior zorra. Coçadinha e Comichão fazem de tudo para atrapalhá-lo. Além disso, objetos e eletrodomésticos da casa, como o telefone e o fogão, pregam peças no coitado. Usando a marreta, o extintor de incêndio e a pistolinha, atire em tudo o que se mexe.

COMANDOS PARA CASA MALUCA	
A	Usa a arma
B	Pula

Ao entrar na cozinha, não pegue a marreta. Fique com a pistolinha exatamente neste local, que é o mais seguro

DENTRO DE CASA, QUANDO O GATO E O RATO VIEREM ATACÁ-LO, FIQUE PARADO. É MAIS FÁCIL VENCER ASSIM

BART'S NIGHTMARE /Acclaim

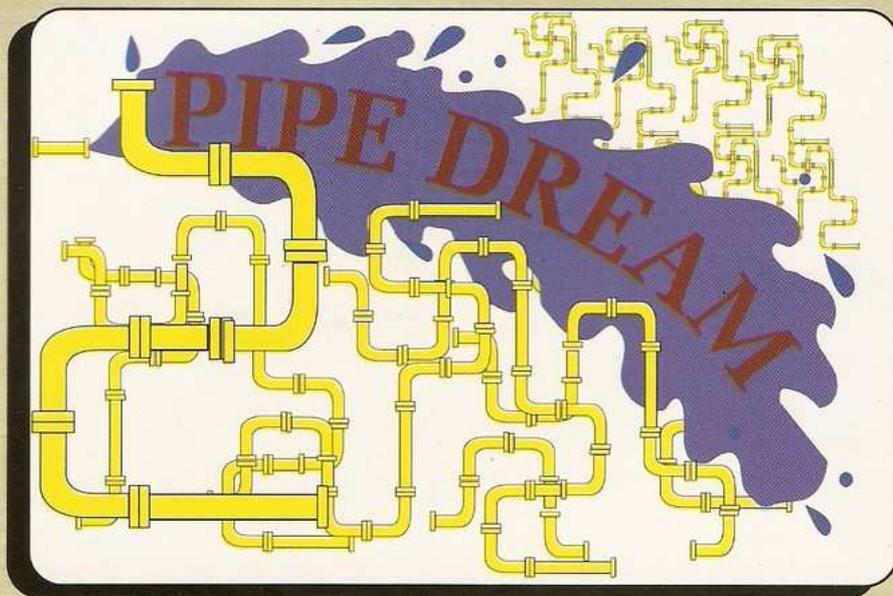
Ação — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

SUPER NES

PIPE DREAM/BPS

Estratégia | Cartucho Japonês | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Este é um jogo de estratégia que está mais para pesadelo do que sonho. Seu objetivo é construir um encanamento para transportar água de uma maneira segura, sem inundar a tela. Até aí parece tudo muito simples, mas o problema é que você não escolhe os canos que vai usar. E o serviço deve ser terminado antes que a água invada tudo. Imaginou? Então você já está no clima de Pipe Dream, *um game que vai fazer você entrar pelo cano. No bom sentido, claro.*

A garotinha à direita mostra o número exato de canos que você deve usar. O garoto indica quantos você já usou

Haja cabeça

Os pedaços de cano que você vai usar aparecem no canto superior esquerdo da tela, numa ordem totalmente aleatória. Eles podem ser retos, tortos, em forma de cruz, em forma de U... Quando um cano vem com uma flechinha do lado, ele só conduz água no sentido em que aponta a seta. Existem também canos de mão dupla, com duas flechas. Encaixar tudo isso de uma maneira lógica – e ainda por cima dentro do limite exigido pela menininha – é um verdadeiro quebra-cabeça.

Quando aparecer um cano que não serve, abandone-o num canto da tela. A água não fica parada pra você pensar

Dinheiro e prêmios

Toda vez que você resolver uma tela, ganhará uma graninha. Com ela você vai poder comprar alguns equipamentos muito úteis para o seu trabalho de encanador. E a cada mundo completado, o jogo lhe dará uma password.

Aperte Start para a tela de itens. Mas ela aparece só no comecinho de cada fase, heim?

ITENS

TIME STOP
Acrescenta um tempo extra pra você terminar sua obra

Point x 2
Duplica o score obtido na fase

Quick
Faz aparecer canos com seta de uma direção. Às vezes, você vai precisar deles

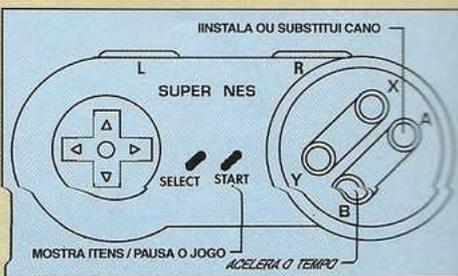
Free
Faz aparecer canos com seta de mão dupla

Dist-5
Reduz o número de canos necessários para terminar a fase

DICAS PRA DESENCANAR

- Você pode substituir peças que colocou em lugar errado. Para isso, basta posicionar uma em cima da outra e apertar o A.
- Quando terminado o serviço, ponha uma peça em qualquer lugar da tela. Depois, vá jogando (substituindo) outras peças no mesmo lugar. Isso dá pontos.
- Toda vez que usar um cano em forma de cruz, você ganhará um bônus especial.
- Se você fracassou numa tela, não pense que poderá bancar o decoreba na próxima. Os canos serão completamente diferentes.
- Siga a seta verde. Ela sempre indica onde é mais importante colocar o próximo cano

O JOGO TEM 26 MUNDOS, CADA UM COM 8 FASES

SUPER BUSTER BROTHERS/Capcom			
Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SUPER BUSTER BROTHERS

Este é para quem curte games de ação, puro reflexo e habilidade radical com o joystick. Seu objetivo é muito simples: explodir bolhas enormes que pipocam de um lado para o outro da tela. Cada tiro, porém, divide uma bolha em duas menores – até ela ficar tão pequena que some. Seja qual for o tamanho, uma bolha não pode encostar sequer num fio de cabelo do atirador, senão ele dança.

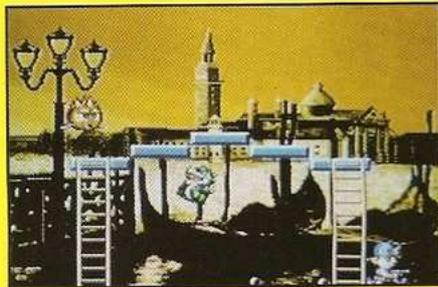
Belos cenários

O que mais chama a atenção no jogo é a beleza dos cenários, inspirados em paisagens de vários países do mundo. Uma das formas de jogar é no Tour Mode, em que você anda de país em país (são 40 estágios). No Panic Mode, que tem 99 fases, você tem de ir detonando as bolinhas até que a barra na parte de baixo da tela esteja completamente colorida. Este é um modo realmente desafiador. Há quatro níveis de habilidade: Easy, Normal, Hard e Expert.

Itens

Vários itens aparecem na tela de vez em quando. Ou você passa por cima deles – quando surgirem no chão ou numa plataforma – ou atira, fazendo-os cair bem em cima de você. Seja rápido, pois eles desaparecem em poucos segundos.

Dinamite - Explode todas as bolas
Relógio - Pára as bolas por 5 segundos
Frutas - Pontos
Gancho - Com ele, a cordinha de sua arma se prende no teto
Ampulheta - Aumenta o tempo da fase
Escudo - Dá invencibilidade
Tiro duplo - Atira duas vezes mais rápido
Cavalinho - Vale 20 mil pontos e uma vida extra

O cavalinho da Capcom passa super-rápido! Se você tiver um tiro em forma de gancho, poderá pegá-lo mais facilmente

O jacaré e o peixinho perseguem o atirador. Ou você atira ou atropela os dois com sua arma

Tela do Panic Mode: estoure bolinhas até encher a barra na parte de baixo da tela

SUPER NES

GOLDEN FIGHTER/Culture Brain			
Luta Cartucho Japonês			1 ou 2 jogadores 12 Megas
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

GOLDEN FIGHTER

Talvez tenhamos ficado mal-acostumados com Street Fighter 2. *Mas a sensação que tivemos é a de que* Golden Fighter *desperdiçou seus 12 megas de memória. Esperávamos mais deste jogo de luta de rua, onde os lutadores desempenham 10 golpes diferentes.*

Lentidão

Os personagens são grandes e vistosos, mas um bocado lentos. Eles não têm muitos movimentos ou expressão, não gritam... não fazem as coisas que costumam empolgar os fãs de games do gênero. A estrutura do jogo é aquela de sempre: estágios lineares repletos de inimigos, sendo que alguns deles terminam com chefes. Além disso, ainda há um Training Mode em que você procura acertar a parte do corpo do adversário indicada pelo jogo. Você não deve esperar muito de *Golden Fighter*, mas assim mesmo pode se divertir.

Golpes

***Chute* - B**
***Chute alto* - B + ↑**

***Chute rasteiro* - B + ↓**

***Chutes rápidos* - ← ou → +B+Y**
***Pisada* - ↘ ou ↙ +B**
***Jab* - ↑ + Y**
***Direto* - Y**
***Parafuso para cima* - ↓ , ↑ + B+Y**

***Giratória* - ↑ + B ou Y**

***Cambalhota* - Caminhando, pressione X. Ao cair, pressione B**

ROBOCOP 3

Na matéria de lançamento do jogo, que demos em nossa última edição, chegamos até a quarta fase – a do castelo. Agora, fique por dentro de mais algumas dicas desta fase e veja também o que rola nas duas últimas do jogo, que tem 6 no total. Não pudemos esconder um certo desapontamento com Robocop 3. Depois de todo o trampo para chegar ao fim, nossa recompensa foi uma telinha de Congratulations muito mixuruca. De qualquer forma, este é mais um que vai para a lista de jogos detonados pela AÇÃO GAMES.

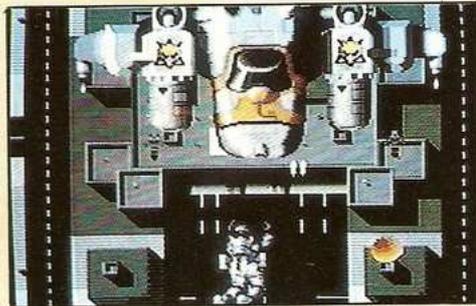
Fase 4

O objetivo é dar um rolê nos diversos andares do castelo e encontrar duas chaves. Vá sempre para cima, seguindo pela direita. Antes de subir uma escada, detone os inimigos do andar superior atirando para cima. Quando aparecerem ratos na tela, a única arma capaz de liquidá-los é a de três tiros. Sem ela, você vai ter de ficar sambando para fugir dos roedores.

As chaves abrem essas portas cinza, que interrompem sua exploração no castelo

Este é o chefe da fase. Você não conseguirá usar nenhuma arma com ele. A única coisa que funciona é chegar perto e dar socos

Fase 5

Robocop volta a voar. Primeiro, seu objetivo é destruir mísseis que vêm de baixo. Depois, os motoqueiros voadores . Na terceira parte, surgem as minas vermelhas. Fique ligado para não explodir os itens de energia que aparecem no meio dessa zorra, heim? Você não sabe como precisará deles.

O último desafio é esse avião. Ele é maior que o da fase 3 e movimenta-se mais rapidamente. Enterre o dedo no botão de tiro e não dê uma folga

Fase 6

Nesta fase você enfrentará dois ninjas iguais aos da fase 4. Se um já incomoda muita gente, imagine em dose dupla. Mais uma vez, suas armas não farão o menor efeito

Os dois pulam feito pulgas. Desvie-se dos saltos deles e golpeie sempre o que cair mais perto

Depois de todo o trampo deste jogo, seu prêmio será esta telinha de Congratulations. Você merecia mais

RIVAL TURF

Warp zone - Parece incrível, mas este jogo tem uma manha que levará você diretamente para o confronto com o chefe da fase 4. Para o lance funcionar, é preciso ter abatido pelo menos 30 inimigos. Isso você pode controlar pelo número de carinhas que aparecem à direita de sua barra de energia. Chegando à primeira porta que encontrar no cenário da fase 4, pressione ↑ . Uma tela muito estranha de warp zone vai aparecer e, logo depois,você vai dar de cara com o chefe da fase.

SUPER ADVENTURE ISLAND

Seleção de fases - Na seqüência de apresentação, espere pela hora em que a bruxa transforma a namorada do personagem numa estátua de pedra. Neste momento, aperte Start e a apresentação começa a rolar de novo. Quando a historinha chegar no mesmo ponto, pressione os seguintes comandos um após o outro, sem soltá-los: L, → , X e Start. Se fizer tudo direitinho, uma tela de seleção de fases vai aparecer.

SUPER BATTLETANK

Explosão total - Com esta manha, você vai detonar seus inimigos no deserto. Quando estiver com um alvo bem próximo, selecione a metralhadora e dê apenas um tiro. Em seguida, pause o game com Start. Apesar deste comando, as balas continuarão saindo e seu alvo será implacavelmente destruído.

SUPER MARIO WORLD

Star Road - Aí vai a localização das chaves das duas últimas fases deste mundo, em continuação à dica da edição anterior. Na Star World 3, você tem de derrubar o carinha que viaja na nuvem e fazer Mario subir nela. Assim é possível alcançar os bloquinhos que ficam na parte superior da tela. Procure a chave à esquerda e a fechadura à direita. Já na fase Star World 4, chave e fechadura estão abaixo dos canos. Para alcançá-las, é preciso ter aberto o Green e o Red Switch Palace, o que preencherá os bloquinhos vazios nesta área em plataformas firmes.

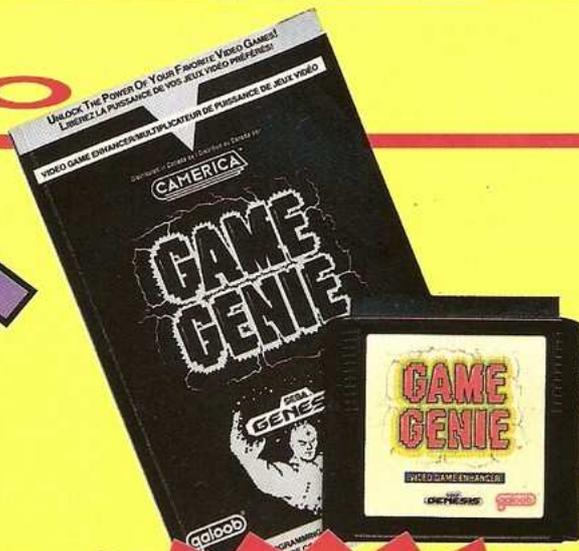
© DISNEY

FAMÍLIA DINOSSAUROS™

FIGURINHAS AUTOCOLANTES DO SERIADO DE MAIOR SUCESSO DA TV.

PRA COLECIONAR E SE DIVERTIR.

Garantia de 2 figurinhas não repetidas em cada envelope.

GAME GENIE

O cartucho dourado e preto do Game Genie vem com um manual de 240 páginas. Está tudo em inglês, mas não será difícil de entender , se você for gameníaco

Moçada, testamos uma pequena maravilha: o Game Genie para Mega Drive, lançado nos States dia 24 de agosto. Fabricado pela Camerica, a nova engenhoca é um cartucho que "entra" no software original de cada game, modificando várias coisas. Com ele você pode ter vidas infinitas, energia infinita, magia infinita, Continues infinitos e muitas cositas mas.

Seu funcionamento é simples: basta conectar o cartucho do Game Genie ao console do seu Mega e o game de sua preferência na entrada do próprio Game Genie. Nunca é demais lembrar que tudo deve ser feito com o Mega Drive DESLIGADO. Daí , é só abrir o livro de "apenas" 240 páginas que vem junto com o Game Genie e detonar.

É o máximo: o Game Genie funciona tanto com jogos em cartucho americano quanto japonês

Vem mais por aí

O belo livro preto e prata que vem com o Game Genie é a ponta do iceberg. Afinal, trata-se do primeiro volume de códigos. "Apenas" 103 jogos pra você delirar. Dos velhinhos *Columns* e *Truxton* aos recentes *Kid Chameleon* e *Toe Jam & Earl*, sem esquecer de megasucessos como *Sonic* e *Streets of Rage*. No final do livro existe um cupom para você encomendar os mais recentes códigos produzidos pela galera da Codemasters (associada inglesa da Camerica). Eles trabalham dia e noite para decifrar códigos espertos para os games recém-lançados. Ou seja: o negócio não tem fim. Se você é um gamemaníaco de verdade, vai ter de descolar um Game Genie. Seu preço, nos States, está na faixa de 60 dólares (mais ou menos o que você paga por um cartucho saindo do forno).

Cinco de cada vez

Há vários códigos para os games. Tipo 4, 5, 6 ou 7 vidas. Você NÃO pode usar esses códigos ao mesmo tempo, pois é impossível começar um game com 4 e 7 vidas ao mesmo tempo. Isso também vale para outros códigos como tempo infinito ou 20 minutos de tempo. Escolha apenas um código para cada item (vida, energia, tempo etc).

O Game Genie dispõe de 5 linhas para você digitar os códigos. É o máximo que pode ser usado de cada vez. Isso porque alguns códigos ocupam até 4 linhas (como o das 4 esmeraldas para o Sonic). Ou seja, você pode usar até 5 códigos por vez se cada um ocupar apenas uma linha. Sacou?

MT4A-AA48
9WHT-BGSR
A8HT-AAHT
98HT-AAHW
ALHT-B99Y

ABCDEFGHJK
LMNPRSTVWXYZ
0123456789

Escolha os códigos que desejar. Daí, use o botão A, que move a espadinha para selecionar as letras ou números. Se errar, você pode usar o C para apagar

O outro lado da moeda

O Game Genie não é um simples atalho para o final dos jogos. Se você é fera mesmo e gosta de encarar bons desafios, pode optar por começar um game com uma vida em vez de 3 ou 5. E muitas loucuras que só quem tiver a sorte de descolar um Game Genie ficará sabendo. Mas a maioria dos códigos facilita a sua vida.

Até quem não é craque consegue detonar nos games. Mas quem é fera não tem muito do que reclamar. Afinal, usando o Game Genie você descobre como enfrentar os inimigos e superar as dificuldades do jogo. Depois, é só desligar o Game Genie e jogar o game normalmente. Tudo fica bem mais fácil!

CURIOSIDADES

O Game Genie também é chamado de Video Game Enhancer (dá pra traduzir como intensificador de videogame). A versão para Mega é a segunda que a Camerica põe no mercado. Antes dela, em 1991, surgiu o Game Genie para Nintendo 8 bits, que rendeu uma bela briga com a Nintendo.

A gigante japonesa entrou na justiça contra a softwarehouse e perdeu a parada. Agora tem de pagar a bagatela de 15 milhões de dólares à Camerica e a duas outras empresas: a Codemasters, empresa inglesa que desenvolveu o Game Genie, e a Galoop, que comercializa o Game Genie para Nintendo no território americano.

SUCESSO ABSOLUTO

O Game Genie para Nintendo foi um estouro. Vendeu aproximadamente 2 milhões de unidades até agora. E continua vendendo bem, não só nos States como na Europa e no resto do mundo.

Entusiasmada com o sucesso de seu primeiro Game Genie, a Camerica resolveu ir mais fundo. Depois de 8 meses de pesquisas, lançou o Genesis Game Genie. A previsão de vendas para este ano é surpreendente: segundo Harley Miller, presidente da Camerica, devem ser vendidas 800.000 unidades até o Natal.

Mais novidades

Se você estiver sentado, tudo bem. Senão, puxe uma cadeira. A Camerica está trabalhando em cima de mais 2 Game Genies: um para Game Boy e outro para Super NES. O Game Genie para Game Boy deve sair no final de janeiro e o de Super NES poderá pintar antes do Natal !!! Não satisfeita com todas essas maravilhas, a Camerica pretende lançar um segundo Game Genie para Nintendo no ano que vem. Isso sem falar no estupendo livro com códigos para 350 (isso mesmo, trezentos e cinqüenta!) games para o bom e velho Nintendinho. Haja fôlego!!! Aguarde mais notícias sobre os Game Genies, pois você sabe: aqui você fica sabendo de tudo antes de todo mundo. E o melhor: com matérias feitas por gente que vive o mundo dos games. É isso aí. AÇÃO GAMES é informação sem papo furado. Fique antenado!

ALGUNS CÓDIGOS DO ALÉM

SONIC

Você pode ter vidas infinitas, tempo infinito, quatro esmeraldas e muito mais. Dá pra estourar o placar com um pé nas costas.

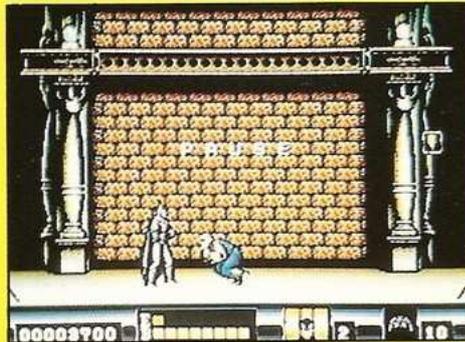
Mais de 100.000 pontos na primeira fase? Isso não é uma foto-montagem! Com um dos códigos, cada argola vale oito argolas. E como a cada cem argolas você ganha uma vida, prontinho. 26 vidas no começo do game do porco-espinho!!!

GOLDEN AXE 2

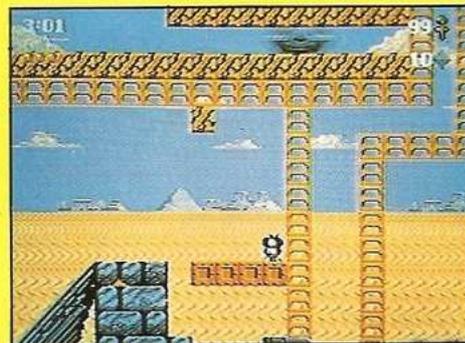
Se você prefere a primeira versão do game, não tem problema. Há vários códigos para ambos. Que tal magia infinita? Ou vida infinita?

Esse cara não assusta mais. Mas só quem joga com o Game Genie...

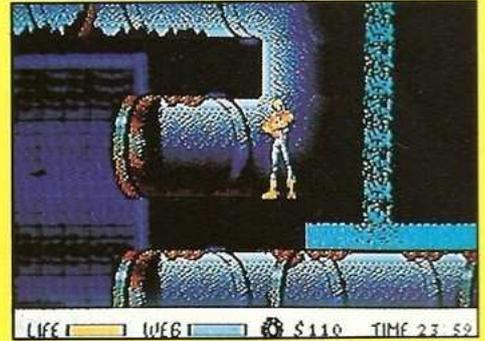
BATMAN

O supergame do homem-morcego também tem códigos espertos para você detonar. E o melhor: testamos em um cartucho japonês e foi uma maravilha. Viva Gotham City.

Que tal enfrentar o primeiro chefe com bat-rangues infinitos? De quebra, você ainda tem vida infinita.

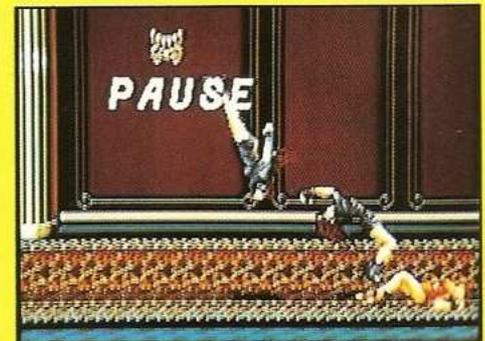
KID CHAMELEON

Como terminar um game de 103 fases sem passwords? Com o Game Genie você seleciona as fases, começa com até 99 vidas ou tem tempo infinito. São mais de 100 códigos! Aproveite e dê uma olhadinha na página dicas desta edição. E transforme-se em Kid Camaleão!

Saque só! Essa fase é superdifícil. Mas com 99 vidas e tempo infinito a coisa fica um pouco mais fácil

SPIDER-MAN

Esse game nem é velho e já tem um montão de códigos pra você detonar: tempo infinito, vidas e teias infinitas, um delírio.

Dê uma olhadela na parte inferior da tela. Life cheio, teia cheia e tempo no máximo. Dá pra escalar o mundo em bem menos de 80 dias sem problemas...

STREETS OF RAGE

Enquanto a 2ª versão deste supergame não chega, delicie-se com os códigos para a versão original: vida infinita, seleção de fases, etc, etc, etc.

Oitava (e última) fase. Essas lindas morenas voadoras são terríveis. Ficam pulando de lá pra cá e é quase impossível acertá-las, Tudo bem. Com vida infinita, você pode morrer quantas vezes quiser que nem precisa usar seus Continues. Depois de vencê-las...

...chega o chefão final. Sentado, ele parece indefeso. Só parece. Pois assim que derrotar seus dois fiéis guarda-costas, ele descerá do trono com uma metralhadora. Já dá pra sacar que não é moleza . Não vamos mostrar o final pra não tirar a graça. Afinal, este é o seu desafio

ALIEN³

Labirintos

As fases do jogo são labirintos complicados. Elas têm vários andares, escadas, elevadores, passagens secretas e cantinhos muito bem escondidos. Cada fase tem um determinado número de prisioneiros para ser salvo e limite de tempo. Só depois de resgatar toda a galera, abre-se a saída. Mas não pense que haverá uma placa ou seta para ajudar: você também vai ter de encontrá-la.

A maioria das saídas (ou do caminho certo para elas) está na região inferior direita da fase. Elas têm sempre essas barrinhas listradas

Radar

No canto superior direito da tela aparece um pequeno radar. Ele detecta a aproximação de aliens ou reféns. Acostume-se a manter o olho grudado nessa telinha para evitar surpresas.

Os pontos avermelhados no radar são prisioneiros. Os azuis são aliens

tamb...
superdesafio p...
Fury 161, que est...
sões de resgate, o...
antes que seja...
você ...
veja tem...

ÁREA DOS DUTOS

As fases 1, 2 e 3 rolam neste sombrio ambiente cheio de pegadinhas. Você pode abrir as portas com tiros ou, se quiser economizar, pressionando ↑ diante dos painéis de controle ao lado delas. Desconfie de todas as paredes no final de cada andar: muitas escondem passagens secretas.

Olha uma passagem secreta bem no comecinho da fase 2. Pule sem medo contra a parede e apanhe itens

Esse é o guardião dos dutos. Quando ele pula, solta perigosas gotas de ácido. Mas toda vez que parar na sua frente, chumbo nele

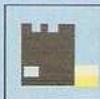
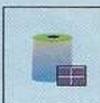
ÁREA DA ENFERMARIA

As fases 4, 5 e 6 são no interior da enfermaria de Fury 161. A novidade aqui são uns casulos estranhos de onde saem aliens nanicos — aqueles que adoram pular na cara das pessoas. Não deixe que isso aconteça, pois um beijinho desses suga muito da sua energia.

A enfermaria está cheia de passagens secretas. Essa aqui, na fase 4, é um atalho para o andar de baixo

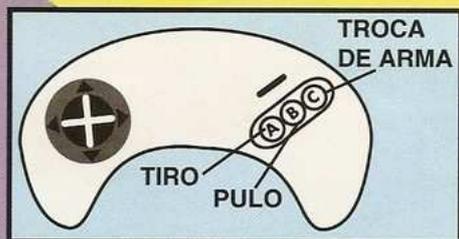
Guardião 2: proteja-se sob a plataforma da esquerda enquanto o alien dá seus pulinhos

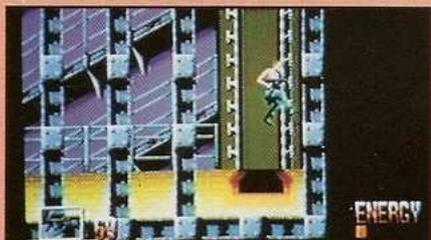
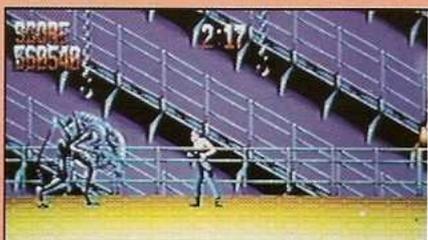
Quatro armas

Se no filme a tenente Ripley enfrenta os bichanos com a cara e a coragem, pelo menos no game ela conta com um belo arsenal. A munição de suas armas é limitada, devendo ser recarregada com os itens que aparecem espalhados nas fases. Às vezes, estes recarregadores estão escondidos ou em lugares de difícil acesso.

METRALHADORA - É a única arma que atira nas diagonais – basta apertar o botão de tiro junto com a diagonal escolhida. Na escada, também atira para cima e para baixo.

RADAR - Se você não pegar a recarga, ele deixa de funcionar.

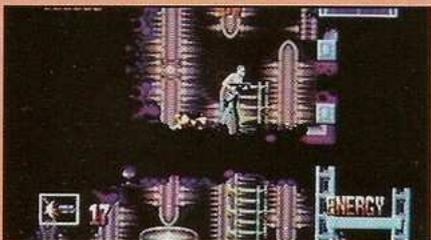
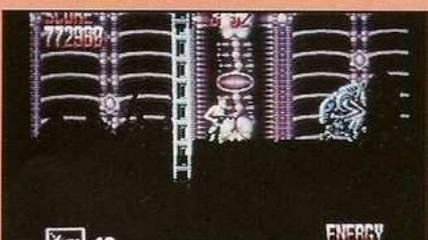
LANÇA-CHA... um efeito ... ótimo para ... cer uma es... bém atira para cima e para...

GRANADA - ... ela pode ser... qualquer luga...

A tenente Ellen Ripley precisou de três filmes para acabar coma raça destes asquerosos alienígenas no cinema. Mas não imaginávamos que o game ...bém iria dar tanto trabalho. *Alien 3* é um ... para salvar os habitantes da colônia penal de ...stá infestada pelos bichos-babões. Nas mis... o objetivo é encontrar cada um dos detentos ...jam devorados. A cada três missões de resgate, ...uta cara a cara com um alien enorme. Agora, ...em o que lhe espera.

ÁREA DAS TORRES

É o cenário das fases 7, 8 e 9. Elas têm bem menos aliens que as outras, mas para compensar são um sobe-e-desce lascado e têm uma pá de prisioneiros para soltar. A fase 8, por exemplo, tem 18 caras e duração de sete minutos e trinta segundos. Use os elevadores como pontos de referência e tudo irá bem. Armazene munição.

A passagem secreta na fase 9, bem no final de um dos elevadores, tem um refém

O guardião 3 é mais difícil de enfrentar. Procure o elevador aí por perto: ele o levará a alguns itens de recarga

ÁREA DOS ESGOTOS

Ela contêm as fases 10, 11 e 12. O ambiente é escuro, úmido e cheio de entulho. Todos os lugares são meio parecidos, dificultando muito a sua localização. Fique de olho bem aberto e avance devagar, pois os aliens ficam escondidos atrás do entulho e pulam de repente na sua frente. Só mais um coisinha: evite as goteiras. Seus pingos são ácidos.

Nessa fase, use uma arma de longo alcance e não deixe faltar energia para o radar

Enxergar o guardião no meio dessa bagunça não é fácil. Procure ficar sempre nos cantos da tela

ÁREA DA FUNDIÇÃO

Nas fases 13,14 e 15, procure poupar a munição das armas mais fortes – você vai precisar delas para os últimos guardiães. Dá pra se virar bem com a metralhadora. Tome cuidado para não cair nas esteiras rolantes de mau jeito, para não acabar num poço de chumbo derretido. Se você tiver dificuldades par achar os dois últimos reféns: eles estão na parte de baixo da fase, perto da saída.

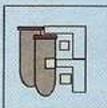
Vários desses tubos têm buracos. Ao passar por dentro deles, dê pulinhos

Os últimos guardiães não dão a menor folga. Procure a melhor posição para cada instante e descarregue sua munição de lança-granadas

Olho na barra de energia: quando ela ficar cor-de-laranja, já é hora de recarregar. Há um item de energia escondido atrás do tubo da direita, ok?

...AMAS - Ele não tem ... muito forte, mas é ... usar ao subir ou des... escada, quando tam... para baixo.

... - De efeito devastador, ... atirada para baixo em ... lugar.

BARRA DE ENERGIA DA PERSONAGEM - Quando ela começa a ficar cor-de-laranja, já é hora de recarregar

LANÇADOR DE GRANADAS - É a arma de maior força e alcance. Ideal para usar contra os chefes.

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

Quando o tempo está terminando e você ainda não pegou todos os reféns, o jogo mostra rapidamente onde eles estão

As fases de uma mesma área têm traçados parecidos. Conhecendo a primeira, você vai se virar bem nas outras duas

Não pegue munição à toa. Lembre-se de que o máximo que você pode acumular é 99 tiros

Acostume-se a olhar no radar. Quando um alien aparece na tela, você tem pouco tempo para agir

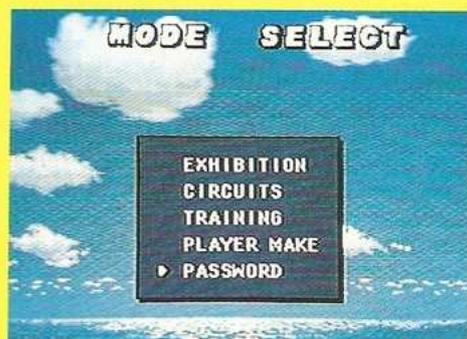
WORLD TENNIS

UAU! Chegou um jogo de tênis chocante pra quem realmente curte o esporte. Jennifer Capriati Tennis *(nome americano para este* World Tennis' 92*) permite dar saques maravilhosos, voleios precisos e rebatidas certeiras. Você pode treinar, jogar uma partida simples ou participar de grandes torneios. E tudo isso com um jogador (ou jogadora) muito especial configurado por você.*

Quem pensou que nesse game só daria para jogar com tenistas femininas caiu do cavalo. Você pode jogar com homens ou mulheres, em simples ou duplas. O mais legal é encarar um jogo de um tenista contra uma tenista. Algo como Graff vs Edberg. Só em sonho!

São 7 tipos de disputa. Você pode jogar simples ou duplas, contra um amigo ou o computador. Pode apenas ver o computador jogar até pegar as manhas (com vs com). Tente jogar duplas com um amigo contra o computador. É demais!!

Quatro torneios

Quem der uma bela olhada na tela de opções vai notar a famosa palavra passwords. Se você jogar e vencer os quatro torneios (Aberto da Austrália, Aberto da França, Wimbledon e Aberto dos Estados Unidos), terá outros desafios pela frente. Para os heróis, uma password bem esperta.

Muitas opções para você delirar. Para disputar o campeonato, escolha circuits

São 3 tipos de piso: grama (lawn), sintético (hard) e saibro (clay). Cada um tem suas facilidades e dificuldades. A quadra de grama é rápida, mas a bola não pinga muito. No piso sintético ela pinga bastante e com velocidade média. Já na de saibro, a velocidade é baixa, mas a bola pinga bem.

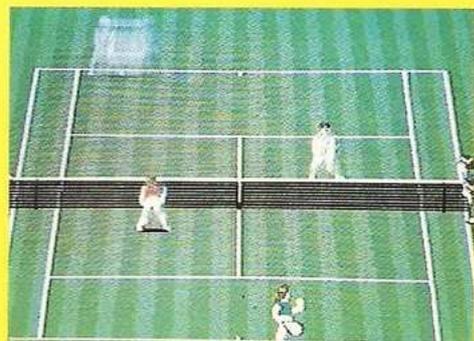
Jogue um set em cada piso para ver a qual você se adapta melhor. Se não tiver muita paciência, tente a grama. É um jogo de fundo, ideal para troca de bola

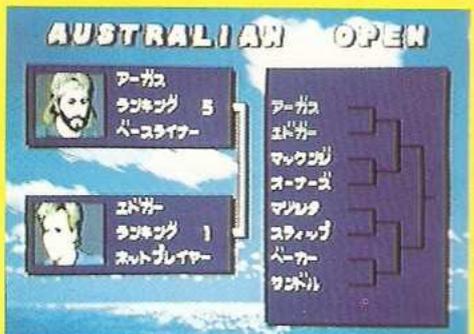
Diversão quente

Jennifer Capriati Tennis é um game que não cansa. É difícil e fascinante. Vai demorar até você ficar craque. Mas daí é só jogar com a tenista número 12 do ranking contra o melhor tenista masculino. Vencer fica quase impossível. Ou seja: quem curte um bom desafio vai delirar.

Os gráficos não são espetaculares, mas bem funcionais. O som é digitalizado e fica aquele gostinho de "quero mais". Quanto à diversão, serão noites e mais noites quase sem dormir. Tudo pelo esporte. Depois de encarar esse game vai ter muita gente querendo tentar dar as suas raquetadas...

WORLD TENNIS'92 (Jennifer Capriati Tennis)/ Renovation

Esporte	1 ou 2 jogadores
4 Mega	Cartucho Japonês

No jogo de duplas, fique com um jogador no fundo da quadra e outro na rede para tentar o voleio. Saque forte e fique atento para matar o lance na rede

Seu tenista pode ser homem ou mulher, canhoto ou destro. Construa o jogador que melhor se adapta as suas características

Você começa direto nas quartas de final. Mesmo assim não é fácil levantar a taça de campeão. Tente um torneio completo!

'92 Jennifer Capriati Tennis

O saque é a grande arma do tênis. Treine bastante até ficar fera. Controle a direção do saque com o Direcional. Aperte o botão uma vez para levantar a bola e o Direcional logo em seguida. Só então dê a raquetada final. Boa sorte!

Alterne rebatidas fortes e fracas nas quadras rápidas. Cuidado ao tentar dar um lobby (encobrir) no computador. Você corre o risco de levar uma cortada fulminante no meio da idéia

Dê bolas cruzadas. A recepção vem defeituosa e fica mais fácil colocar a bola fora do alcance do adversário

O voleio deve ser feito bem junto à rede. Se você ficar só um pouco atrás, a bola fatalmente ficará na rede

Dê o primeiro saque forçado (B). Mas garanta seu serviço sacando fraco (A) na segunda tentativa. Nada de cometer dupla falta, hein?

No jogo de duplas, a quadra inteira pode ser usada. Já no jogo de simples a área lateral não vale. Fique esperto para não dar fora!

SPECIAL FOOTBALL

Pelada é pouco para definir este game de futebol. Special Football é um jogo desleal. São rasteiras, socos, chutes na perna. Tudo para pegar a bola do adversário e tentar fazer o gol. Mas o grande barato não é encher as redes e sim derrubar os jogadores do time adversário. Pancadaria!

O campo é pequeno e há apenas 5 jogadores em cada time. Os gráficos são bem modestos para Mega, mas o game é divertido. Principalmente quando a moda é ser politicamente correto e não cometer atos desleais. Esse jogo é o supra-sumo do politicamente incorreto.

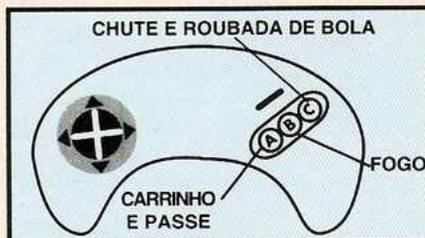
6 campos diferentes

Você pode encarar uma partida contra o computador ou contra um amigo. Se preferir, jogue com um amigo contra o computador e desça o sarrafo na máquina. A partida pode rolar em seis campos diferentes. Além do gramado normal, há lamaçais, quadras com pedras e outras loucuras.

Você também escolhe o time e o tempo de jogo. As partidas podem ter 1, 2 ou 3 minutos. É tempo de sobra para bater nos adversários. A resposta do goleiro é lenta, o que dificulta as defesas. Ou seja: é mais fácil fazer gols do que evitá-los.

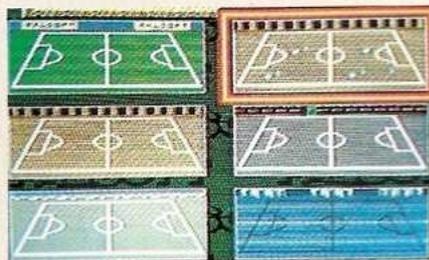
Jogadas especiais

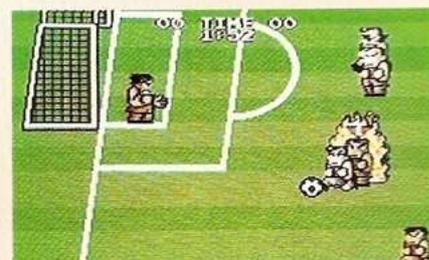
Os lances mais sacanas são chutes nos quais a bola vira outros objetos. Pode ser uma pedra, um bumerangue, um quadrado e outras coisas. Uma jogada pra lá de especial é quando seu jogador "pega fogo" e fuzila a meta adversária. Não tem defesa.

Special Football é um game diferente. No futebol o objetivo é fazer gols. Mas aqui o melhor é dar muita porrada para se divertir pra valer. Pode não ser o game mais legal do planeta, mas é perfeito para descarregar energias negativas. Jogue para relaxar e ficar numa boa.

Dê chutes com a ajuda do Direcional. Eles são mais fortes e sempre dão rebote. Mas não chute de dentro da pequena área. O tiro sai alto e vai por cima da trave

SPECIAL FOOTBALL/Palsoft

Esporte | 1 ou 2 jogadores | Cartucho Japonês

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

São 6 tipos de campo. Do tradicional gramado a um campo coberto de gelo. Tente a quadra de areia cheia de pedras. Mas cuidado para não dar topadas...

Chute forte (com a ajuda do Direcional) e fique esperando o rebote. É o melhor jeito de fazer gols, porque a resposta do goleiro não é das mais rápidas

Aperte e segure B para o jogo pegar fogo. Mas solte o botão na hora certa, senão você vira churrasco...

O quê? A bola virou bumerangue? Quando a bola estiver com o seu queimadinho, aperte e segure B. Solte-o na hora H e corra para o abraço. É GOL!

Para amenizar um pouco a pancadaria, escute com atenção a música da abertura. É Vivaldi, compositor italiano, que comparece com "As Quatro Estações". Legal, né?

KID CHAMELEON

Fãs do Mega Drive, chegou a hora de comemorar. A Tec Toy está lançando um dos games mais legais do ano:* Kid Chameleon. *A gente já mostrou o jogo na edição 14, mas ficamos devendo maiores e melhores dicas. Para recuperar o tempo perdido, debulhamos muitas e muitas fases. Mas pode ficar frio que não tiramos a graça do jogo. Afinal, São 103 fases de diversão!

Arcade sacana

Relembrando a história do jogo. Chegou uma máquina nova no flipperama da cidade. A moçada curtiu adoidado. O arcade usa hologramas e é o maior barato. Uma viagem. Mas uma viagem sem volta. A máquina suga os jogadores, levando-os para muito longe. A situação ficou crítica. Apenas você, Kid Chameleon, pode resolvê-la.

O nosso herói não é uma pessoa qualquer. Ele se transforma em Jason, em alpinista, em mosca e outras loucuras. Tudo para passar por fases cheias de inimigos e desafios cabeludos.

Itens de montão

As fases de *Kid Chameleon* são lindas e malucas. Há teletransportadores que levam a outras fases. Isso sem falar na tonelada de itens escondidos. Ou seja: o negócio é fuçar pra valer. Dar cabeçadas em todos os cantos e torcer para achar life, vidas e Continues.

A sua missão é enfrentar vários monstros e outras barbaridades para achar a bandeira branca que indica a conclusão da fase. A grande sacada do game é descobrir que roupa é mais adequada para cada situação . Então, leia atentamente nossas dicas e devore *Kid Chameleon*, um game tão bom que até já foi chamado de Mario da Sega. Bom divertimento!

KID MUTANTE

Kid Camaleão não tem esse nome por acaso. O simpático garoto de camiseta branca se transforma em oito personagens diferentes. Confira suas qualidades.

JASON
É identificado por uma caveira. Ele é rápido e joga machadinhos. Ou seja, é ideal para enfrentar monstros grandes de longe.

NINJA
A espada é a sua marca registrada. Rápido, também se dá bem nas lutas cara a cara.

RINOCERONTE
Seus chifres são poderosos. Com eles você pode destruir paredes e acabar com inimigos rapidinho.

MOSCA
Ela é pequena mas entra em qualquer cantinho. A mosca é ideal para passar por caminhos estreitos e cheios de armadilhas.

SKATISTA
Kid também pode ser radical. Seu skate é rápido como a luz. Use-o para fugir de inimigos chatos que correm feito doidos atrás de você.

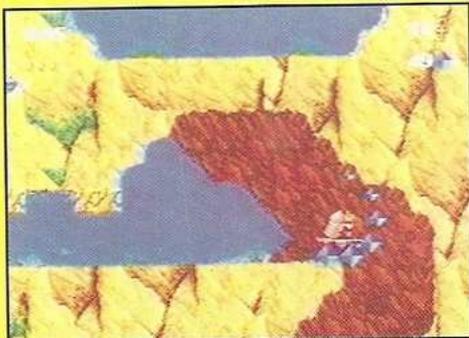
MENINO DO FUTURO
Seu poder secreto é um raio-x capaz de descobrir itens escondidos por toda a tela.

TANQUE DE GUERRA
Esse tanque é muito especial. Além de atirar como qualquer outro, ele pula e faz outros malabarismos. Seu defeito é não ser muito ágil. Por ser grande, torna-se um alvo mais fácil para a artilharia inimiga.

THOR
Kid também voa! Thor é vermelho e se movimenta como um furacão. É perfeito para telas verticais.

ALPINISTA
Como o próprio nome diz, ele escala tudo: paredes, plataformas e o que pintar. É superútil para pegar atalhos e telas verticais.

ESCUDO PROTETOR

Você deve estar se perguntando para que servem os diamantes. Pois bem, assim que coletar 20, 50 ou 99 deles, uma pequena buzina soará. É o sinal positivo para você acionar seu poderoso escudo

Quando a coisa ficar feia, apele. Segure o botão A e aperte Start para acionar o escudo. Ele não apenas defende, como varre os inimigos da tela

BÔNUS A GRANEL

Você pode ganhar bônus de várias formas: não sendo atingido, não eliminando ninguém, terminando a fase rapidinho e também não pegando nenhum item (life, roupa, vida e Continue)

TELETRANSPORTADORES

Ir de uma fase para outra é bem legal. Mas nem sempre. Às vezes você vai para frente, mas em outras você volta algumas fases. Vale a pena fuçar em todas. Ah, boa sorte!

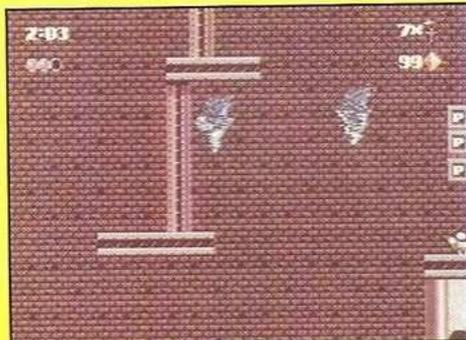
O tele da fase 4 (Highwater Pass 2) leva para a fase seguinte (Under Skull Mountain 1)

FASE 7
UNDER SKULL MOUNTAIN 3

Bem no final desta fase há uma parede falsa. E um belo Continue escondido. Seja curioso. Há vários Continues escondidos nas 103 fases do game

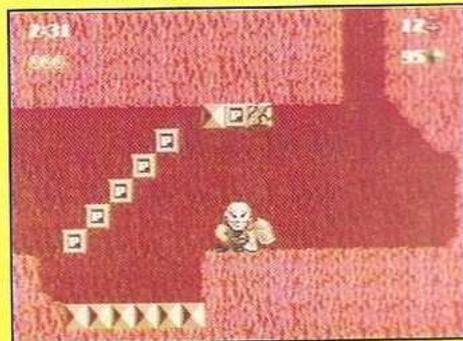
FASE 8
ISLE OF THE LION LORD

A bandeirinha final só aparece depois que você acaba com os leões. Use Jason e seus machados para detonar as feras

FASE 12
SINISTER SEWERS

Use a mosca para passar pelos caminhos estreitos. Bem em cima da bandeira há uma vida escondida

FASE 17
SHISAK BOSS

Demora, mas os chefes aparecem. O primeiro deles se chama Shisak Boss. Use o Ninja ou o Jason. Fique no canto da plataforma acertando-os sempre

FASE 18
THE WHISPERING WOODS 1

Seja rápido para pegar uma vida e um relógio. Aqui existe um teletransportador que leva para a fase 19

FASE 31
BOOMERANG BOSSES

Eles voltaram. Divididos e mais difíceis. Acabe com eles na seguinte ordem: primeiro o do meio, depois o da direita e por último o da esquerda.

DEVILISH

99 bolas - Que tal um arsenal de bolinhas para detonar esse pinball nada tradicional? Então, na tela de abertura segure A, C e ←. Ao apertar Start, surpresa: 99 bolas!

SPLATTERHOUSE 2

Seleção de fases - Na tela de abertura, vá até a opção PASSWORD. Daí, digite os códigos abaixo para acessar uma das 8 fases. Bom terror pra você!

FASE 2	FASE 3	FASE 4	FASE 5
EDK	IDO	ADE	EFH
NAI	GEM	XOE	VEI
ZOL	IAL	ZOL	RAG
LDL	LDL	OME	ORD

FASE 6	FASE 7	FASE 8
ADE	EFH	EDK
NAI	XOE	VEI
WRA	IAL	IAL
LKA	LDL	LDL

GOLD MEDAL CHALLENGE

Quem esfolou os dedos com Olimpíadas *no fliper pode ir se preparando.* Gold Medal Challenge *é quase uma reedição para Nintendo do sucesso dos arcades. Então, força nos dedos e pé na máquina.*

Nesse supergame de esporte da Capcom você pode fazer uma miniolimpíada com 18 modalidades esportivas. Ou ainda treinar uma delas isoladamente. E você ainda escolhe entre 12 países para tentar abocanhar a medalha de ouro.

ESCOLHA O SEU PAÍS
Estados Unidos,China, Grã-Bretanha, Alemanha, Bulgária, Espanha, CEI, Canadá, França, Romênia, Hungria ou Japão

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

SÃO 18 MODALIDADES!!!
5 de corrida, 5 de natação, 3 de arremesso, 3 de salto, cavalo de ginástica e halterofilismo

ESCOLHA UMA COMPETIÇÃO COMPLETA E VOCÊ TERÁ UMA SURPRESA : A MARATONA. MAS NÃO PENSE QUE A PROVA SERÁ LONGA DEMAIS. É SÓ UMA QUESTÃO DE ESTRATÉGIA

Vida de atleta

Ser atleta não é mole. Você precisa treinar bastante, fazer dieta e ainda por cima levar uma vida regrada: nada de festas, nada de baladas. Mas a compensação é grande. Afinal, você pode virar herói nacional. Em *Gold Medal Challenge* a história é parecida. Você treina, treina , treina e ainda tem de torcer para conseguir índices para a competição. É pedreira, mas a diversão compensa o esforço.

Registro de recordes

Logo na tela de opções você pode dar uma olhada nos recordes mundiais e também nos índices para a Olimpíada. O mais legal é que você pode gravar os seus recordes na memória do cartucho. Ou seja: é bom fazer bonito para não dar vexame na frente da moçada.

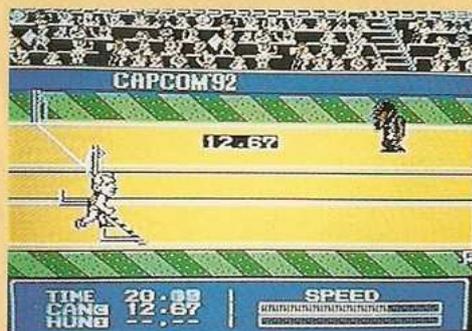
Gold Medal Challenge é, antes de mais nada, bem divertido. Ideal para jogar com a turma em clima bem descontraído. É um daqueles raros jogos que não cansam (só os dedos!). Dê um desconto para o som e tente se tornar o atleta do século. Bom pódio para você!

Maratona

O diferencial de *Gold Medal Challenge* é a maratona. Não é uma competição como as outras. Você vê o trajeto e escolhe a velocidade com a qual quer correr em cada um dos trechos. O caminho pode ser inclinado, montanhoso ou retilíneo. O importante é saber dosar bem suas energias para não ficar sem pique para a arrancada final. A maratona aparece nos intervalos entre as diversas provas.

Fique ligado na sua posição no trajeto. Calcule a velocidade de acordo com o seu fôlego. Não gaste tudo logo de cara. Esporte também é raciocínio!!!

Corrida

Essa dica serve para todas as provas de corrida. Aperte A e B alternadamente na maior velocidade possível. É importante ser rápido, mas sincronismo é a alma do negócio. Na largada, coloque o Direcional para frente. Se a prova for longa, controle o seu fôlego na parte inferior da tela.

Nos 110 metros com barreiras, além de fuzilar os botões A e B, você precisa pôr o Direcional para cima na hora de passar pelos obstáculos

Natação

Dê suas braçadas usando o botão A. Ritmo é o que interessa. Afinal, quem fica nadando feito um desesperado não sai do lugar. Controle seu fôlego pelos corações que aparecem ao lado da velocidade do nadador. Coloque o Direcional para cima e continue apertando A para respirar.

Se o seu fôlego acabar, você afunda. E perde o maior tempão para voltar à raia. Ou seja: desclassificação na certa

Quatro personagens

Street Fighter 2 para Nintendo é muito legal. São apenas quatro personagens (contra os oito originais) e um chefe (o verdadeiro *Street Fighter 2* tem 4). Mas seus movimentos estão bem legais. Ryu, Chun Li, Zangief e Guile aparecem com seus principais golpes: de magia a pilão triplo, passando por voadoras e dragon punch.

Fazer os golpes com os dois botões do Nintendo, ao invés de contar com 6 como no Super NES, não é fácil. A precisão tem de ser bem maior, o que torna o game muito mais difícil. O computador está rápido como nunca. Você vai precisar suar muito para ganhar as 3 lutas e enfrentar o chefão final.

Grande diversão

Street Fighter 2 para Nintendo tem ótimos gráficos e ação alucinante. Seria injusto tentar compará-lo com o original para Super NES. Afinal, são 8 Mega a mais só de memória e uma infinidade de cores para maravilhar os olhos. Mas tudo bem! É um dos melhores e mais difíceis jogos de luta para Nintendo.

Você tira muito pouca energia do computador com seus golpes. Em compensação, um soquinho da máquina é suficiente para sugar um quarto da sua energia. Ou seja: você precisa ser craque para bater muito, apanhar pouco e comemorar a vitória. Preparado? FIGHT!!!

O MUNDO DE STREET FIGHTER 2 FICOU MENOR. SÃO APENAS 4 PAÍSES: JAPÃO COM RYU, CHINA COM CHUN LI, STATES COM GUILE E EX-URSS COM ZANGLIEF

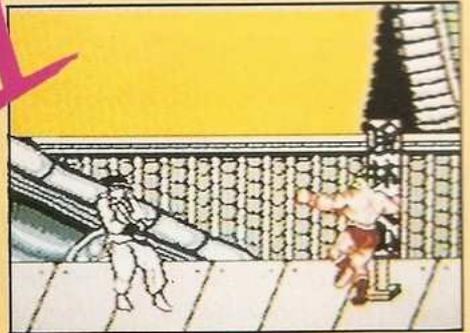
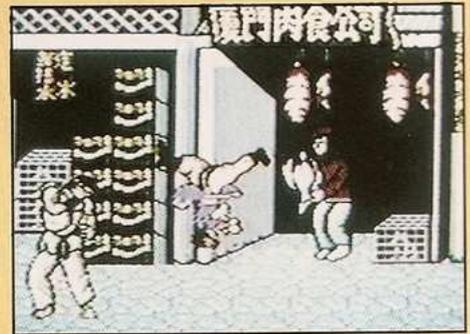
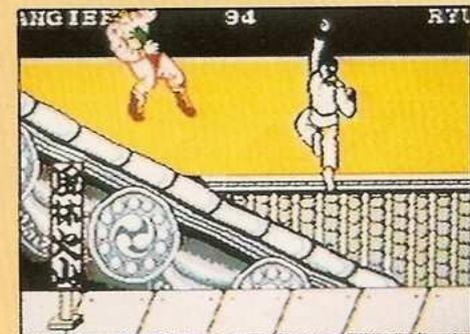
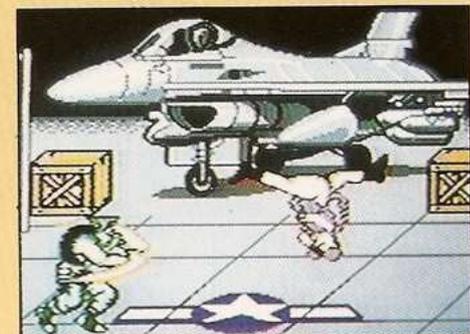
Não precisa ficar nervoso. A gente disse que a Capcom não iria lançar Street Fighter 2 para Nintendo 8 bits. E não lançou! Essa versão para Nintendo é PIRATA! O cartucho é feito em Hong Kong pela produtora "fantasma" Yoko Soft, que também usa o nome de Imagine. A Capcom não tem nada a ver com a história.

Mas a Nintendo ficou doida da vida. Nossos contatos no Japão garantem que ela está louca para arrebentar a produtora de Hong Kong. Afinal, eles não pagam direitos à Nintendo, que está deixando de ganhar milhões de dólares!

A Capcom não se pronunciou oficialmente. Mas parece que está rindo sozinha. A razão é simples: a enxurrada de cartuchos de Street Fighter 2 para o Nintendinho impulsionou as vendas de todos os produtos da linha Street Fighter, que inclui chaveiros, jaquetas, bonés e camisetas. Tudo com o já histórico logo do game. Conclusão: a Capcom está ganhando rios de dinheiro e por isso não foi atrás da Yoko Soft. Cada um na sua.

PRINCIPAIS GOLPES	
RYU	giratória, magia, dragon punch e arremesso
CHUN LI	cyclone kick, chute rápido, arremesso e pisada na cabeça
GUILE	facão, magia, voadora e "quebra-espinha"
ZANGLIEF	voadora, pilão triplo e rodopio

O ÚNICO CHEFE SE CHAMA VIGA. NÃO É O ESPANHOL VEGA DO GAME ORIGINAL. É M. BISON, O CHEFÃO FINAL. ELE É QUASE IMBATÍVEL!

FAÇA UMA SEQÜÊNCIA DE VOADORA SEGUIDA DE RASTEIRA. DEPOIS DE 3 ACERTOS SEU ADVERSÁRIO FICARÁ TONTINHO. PRONTO PARA SER DERROTADO

Zangief virou Zanglief. Para conseguir o efeito rodopio, segure um dos botões e aperte o outro. É destruidor

Acerte um cyclone kick na cara de seus adversários. Lute com Chun Li e ponha o Direcional para baixo, para cima e aperte o botão B

Dê um dragon punch arrassador com Ryu. Direcional voltado para o adversário, para baixo e botão A ao mesmo tempo. Rapidez é fundamental para seu êxito!

Guile também tem magia. Coloque o Direcional para a esquerda. Daí para a direita e aperte A ao mesmo tempo

STREET FIGHTER 2 / Yoko Soft

Luta — 1 ou 2 jogadores

A voz digitalizada faz falta. No começo dos rounds, em vez de ouvir "Round 1, Fight", você ouvirá um inexpressivo efeito totalmente eletrônico ✸ Você pode começar uma nova partida sem dar Reset no console. Basta apertar Start e Select no joystick

FIQUE FERA NOS GOLPES. VOCÊ TEM DIREITO A APENAS UM CONTINUE!

NINJA GAIDEN

Mastermaníacos, animem-se. Está pintando no Brasil um dos melhores games do ano para o seu console. Ninja Gaiden é um radical jogo de ação, cheio de armas especiais, itens, manobras e truques. Nesta versão para o Master, o ninja Ryu atravessa oito estágios para recuperar o Bushido – pergaminho que contém o segredo da Arte do Dragão, roubado por forças do mal. Imperdível para quem não dispensa um bom desafio.

De olho nos itens

Ao iniciar o jogo, o ninja dispõe apenas de sua espada e uma magia capaz de limpar a tela. Mas não demora muito para que você comece a tropeçar em pergaminhos. Abra-os e eles revelarão itens para recarga de energia, poderes e pontos.

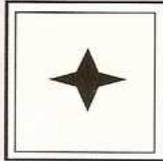
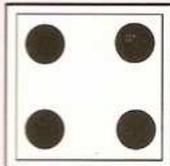
ITENS

Bônus de pontuação

Recarrega as energias de Ryu

Recarrega o poder das armas especiais

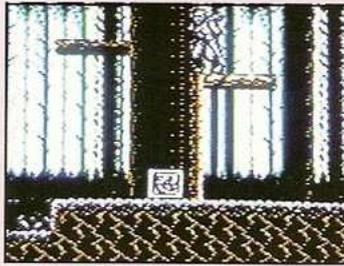
ARMAS ESPECIAIS

Escudo de fogo. Com ele, Ryu fica invulnerável

Shurikin pequeno. Seus tiros são contínuos

Bolas de fogo. Seguem os inimigos

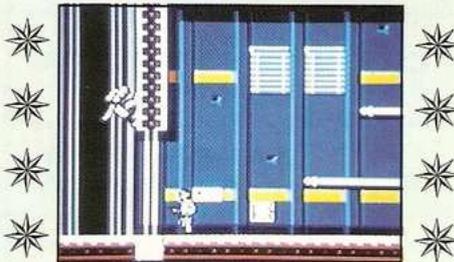
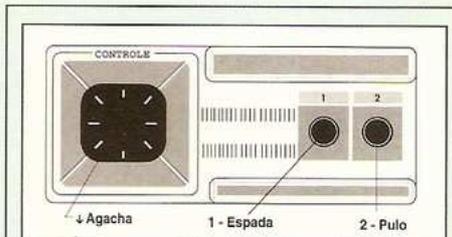
Shurikin grande. Atira de um em um, mas tem o dobro da força

Tiro quádruplo. Cada projétil segue uma direção

INVULNERABILIDADE E TIROS INFINITOS

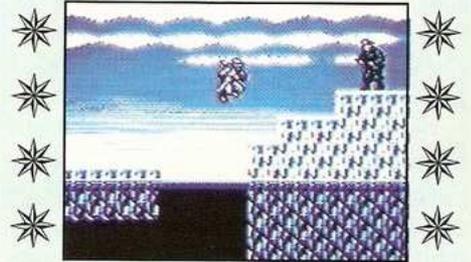
Com esta supermanha, suas armas ficam com tiros infinitos. E se você estiver usando o escudo de fogo, ficará invulnerável pelo tempo que quiser! O lance é o seguinte:

O primeiro item do jogo recarrega o poder das armas especiais. Pegue-o, volte um pouco atrás e jogue-se nos espinhos. Você perde a vida, mas conserva o power adquirido – é o número ao lado da letra N, à esquerda do vídeo. Fazendo isso uma pá de vezes, você acaba chegando a 999. E quando isso acontece, meu chapa, você pode cansar de usar as armas especiais: o power delas não baixará nunca!

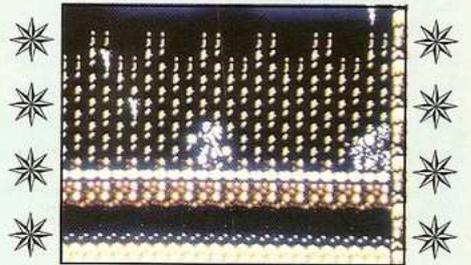
ALGUMAS PASSAGENS IMPORTANTES

Fase 2

Para continuar a fase, você tem de escalar este corredor vertical, pulando e agarrando-se nas paredes

↑ + 2 - Gruda na parede. Repetindo o comando, Ryu escala a parede
↑ + 1 - Usa a arma especial
1 + 2 - Solta a magia

Agarrar-se e escalar paredes é um dos movimentos mais importantes do jogo. Sem dominá-lo bem, você não vai pra frente

Além de protegê-lo dos inimigos, o escudo de fogo permite que você passe batido sobre obstáculos mortais

Fase 5

Na fase do gelo, tente pegar um escudo de fogo. Ele vai facilitar muito a passagem por inimigos e obstáculos

Fase 6

Enquanto este chefe estiver se formando, fique ao lado dele. Dê apenas uma espadada, acione o escudo de fogo e corra para a outra ponta: o chão vai desabar. Repita a operação várias vezes

Fase 7

Para ir adiante, você tem de se jogar no buraco, agarrar-se à parede da esquerda, pular para a plataforminha à direita e saltar fora. Detalhe: estas paredes têm lanças

Escolha uma arma especial para cada estágio e fique com ela até o fim, ignorando os pergaminhos que vierem adiante

Não detone de cara os monstros que encontrar. Tente conversar. Alguns monstros são amigos e poderão dar dicas importantes. No Menu Combat, selecione FALA.

PHANTASY STAR

Bebida é Cola; comida é Burger. Procure comprar e armazenar sempre, para restaurar seu PF: Cola recupera 10 pontos e Burger completa até o nível 40.

Este foi o primeiro game totalmente traduzido para o português. Mas apesar disso,* Phantasy Star *ainda dá o maior nó na cabeça da moçada que não está acostumada ao gênero RPG (Role Playing Game). Neste tipo de jogo, é preciso vasculhar todos os cantinhos das telas em busca de objetos e informações. Para facilitar a vida dos aflitos leitores que nos pedem informações sobre este jogo, começamos a publicar um roteiro para terminar Phantasy Star. Nas próximas edições tem mais.

Sua missão

Você comanda a guerreira Alis, que tem a missão de acabar com a tirania do rei Lassic. Ele domina os planetas de Motávia, Palma e Dezóri, que giram ao redor da estrela Algol, na galáxia de Andrômeda.

Para cumprir sua missão, você precisará encontrar três amigos: Odin, Noah e a gata Myau. E obter respostas, armas e itens mágicos.

Baú com 50 mesetas

No planeta Palma, há um baú com 50 mesetas (MST) , na caverna situada no canto superior direito da cidade de Camineet.

Pote de Lacônia (Pote LC)

Entre na casa situada no canto superior esquerdo de Camineet. Nekise, o guerreiro de Odin, lhe entregará automaticamente o Pote Laconiano.

Casa de Suelo

Fica perto da saída à esquerda de Camineet. Fique esperto e passe sempre na casa da garota quando quiser repor as energias (PF e PM).

Passe

Se você já tiver 200 mesetas, saia de Camineet e siga à direita até Scion. Lá, entre na segunda loja que vende artigos de segunda mão (brechó) e tente comprar o segredo três vezes. Você ganhará o passe na terceira tentativa. Volte para Camineet e reabasteça sua energia. Com o passe, os Robocops permitirão sua entrada nas estradas rolantes.

Lâmpada Mágica (Lamp Mag)

Este item ilumina os calabouços. Em Palma, vá até o território de Parolit e entre na loja de artigos usados. A lâmpada custa 1400 mesetas!

Passaporte

Compre um passaporte (passapor) por 100 mesetas à direita do Espaçoporto de Palma. Voe para Motávia e encontre uma loja em Paseo que vende animais raros.

A gata Myau

Na loja de animais raros, quando lhe perguntarem se quer comprar algum bicho, diga que não. Mas quando o vendedor quiser barganhar o pote de Lacônia pelo animal, responda que sim: você receberá a gata Myau. Cheque todos os seus itens. A gata tem a poção mágica (Alsulin) ao redor do pescoço. Vá até a outra loja, ao lado, e compre a pele compacta (Pele G) para Myau.

Odin

Volte para Camineet, no planeta Palma, e compre uma lanterna. Ao sul da fortaleza existe uma caverna onde você encontrará Odin petrificado. Use a Alsulin para salvá-lo. Nesta caverna também há uma arca com uma bússola. Ela permitirá sua entrada na floresta Eppi, ao sul da caverna.

Chave do Calabouço (Chave C)

Reabasteça sua energia voltando para Camineet. Vá para a floresta Eppi e converse com o líder. Ele dirá que a chave do calabouço está numa caverna em Camineet, a mesma onde você encontrou o tesouro de 50 mesetas.

As igrejas de cada lugar servem para ressuscitar os aventureiros que morrem em combate. Mas você deve visitá-las para saber quantos pontos de experiência (PE) ainda precisa obter antes de seguir para o nível seguinte.

FUGIR PODE SER UMA BOA QUANDO SEU PF ESTIVER PERTO DE ZERO.

Bumerangue de ferro (Bumer F)

Pegue-o no quarto nível da Caverna de Iala, que fica a sudeste de Palma. Leve a chave C e uma lanterna. Detone as criaturas e tome muito cuidado com as passagens mágicas, que podem confundir você

Esse bumerangue é uma das poucas armas que Myau pode usar.

CAVERNA IALA

- Baú
- Porta aberta
- Porta fechada
- Escada para cima
- Escada para baixo
- Passagem mágica

1- Cola, 2-Vazio, 3-Vazio, 4-$20 Mesetas

1-Vazio, 2-Lanternas, 3-Vazio, 4-$20 Mesetas

1-$20 Mesetas, 2-$50 Mesetas, 3-$20 Mesetas

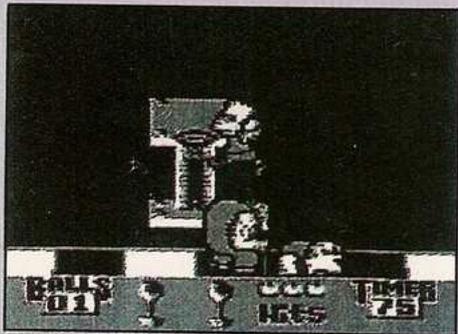
1- Cola, 2- Lanterna, 3-Bumerangue, 4- Burguer

Na próxima edição, mais dicas e mapas de Phantasy Star

BART VS. THE JUGGERNAUTS

A febre de jogos com a família Simpson faz mais uma versão para o Game Boy. Em Bart Vs. Juggernauts, o imbatível Bartman participa de sete duríssimas competições contra brutamontes supervitaminados. Definitivamente, este game não é para jogadores soft. Na maioria dos estágios é preciso pressionar os botões com rapidez e muita coordenação motora. Não há Continues. Por aí você já pode sacar o grau de desafio, né?

Damas e Basquete

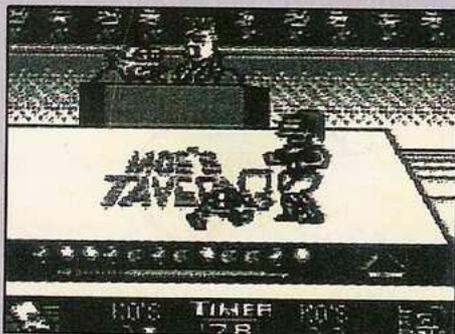
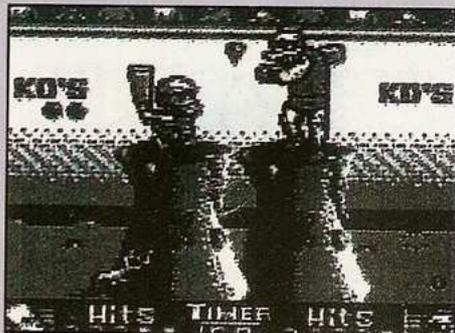
Os objetivos das fases são criativos. No estágio Hop, Skip and Fry, Bart joga basquete num tabuleiro de damas. Pulando feito um saci pelas casinhas, ele precisa manter a posse da bola e conduzi-la para a cesta no final do tabuleiro. A tela pisca a todo momento, e a cada três piscadas Bart precisa mudar a cor das casinhas: se ele só andava nas pretas, precisa passar para as brancas e vice-versa. Que trampo!

Para encestar a bola, coloque o Direcional para o lado certo e pressione B

Krusty, de novo

O palhaço Krusty, que costuma enlouquecer os gamemaníacos sempre que aparece, é o anfitrião de uma fase absolutamente radical. Bart enfrenta quatro juggernauts armados com bastões. Felizmente, o garoto tem uma poderosa marreta. Este estágio consome muita energia, mas não se preocupe: há um providencial item chamado Juggernaut Juice, que dá a Bart uma força extra.

BART VS. THE JUGGERNAUTS Acclaim			
Ação	1 Mega		1 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Show de pancada

Para quem curte uma boa briga, há várias fases inspiradas no gênero. Na Skateboard Crash and Bash, Bart viaja a toda sobre o seu skate em uma pista tortuosa. De repente, ele topa com um juggeernaut e a porrada come solta. Na Shove Fest, a briga rola em cima de um tablado e o objetivo é atirar o oponente para fora. E na Bop 'Til You Drop (que nomes, heim?), a competição é do tipo American Gladiators: cada lutador equilibra-se sobre um pedestal enquanto tenta acertar o oponente. A propósito, os pedestais são torres da usina nuclear de Springfield. Muito saudável.

Na briga sobre o tablado, um golpe muito eficiente é a cabeçada: pressione ↑ e A

Para derrubar o oponente, rebata as partículas tóxicas que caem do alto na direção dele

BEAT MY SHORTS

CASTLEVANIA - THE ADVENTURE

Salas secretas - Você já descobriu as salas secretas deste jogo? Então aí vai uma mãozinha. Cada um destes locais tem itens especiais e vidas extras:

Fase 1 - Escale a quinta corda até o topo, atravessando os tijolos. Para sair, basta descer pela mesma corda.

Fase 3 - Suba pela corda e, ao passar pelos espetos, jogue-se para a direita.

BATMAN

Vida extra - No finalzinho do estágio 4-1, conte três colunas da direita para a esquerda. Bem no alto da terceira coluna, do lado direito dela, existe uma vida extra oculta. Basta pular e atirar nesta direção pra ela aparecer.

GREMLINS 2

Bonus Stage - No final das fases 1 e 3 surgem bonus stages onde você pode faturar uma vida extra. Basta bater no saco de pancadas 100 vezes em 10 segundos. Aperte rapidamente os botões A e B. Uma vida extra vale o sacrifício.

DUCK TALES

Sala secreta - Na fase da Transilvânia, não pegue a warp zone do espelho. Em vez disso, siga à direita. Em seguida, suba três andares. Quando não der mais para você continuar subindo, salte à esquerda e ande direto até a parede. Surpresa! A parede é falsa e levará você a uma sala secreta onde há uma barrinha extra para o seu life.

DEVILISH

A versão para Game Gear desse fliper diferente está saindo no Brasil. Devilish *é um game legal: você não tem de rebater a bola como no fliper, mas sim conduzi-la por fases bonitas e surpreendentes. Nós já falamos sobre o* Devilish *de Mega Drive na edição 17. A sua estréia no Game Gear vem com três fases a mais: são 8, contra 5 do Mega.*

O Devilish do nome não é gratuito. Há várias caveiras, muitos esqueletos e ossos em todas as fases. O game começa em um cemitério e acaba dentro de um vulcão. Convenhamos, não é o lugar ideal para passar suas férias...

DEVILISH / Sage's Creation

Pinball — Lançamento Tec Toy — 1 jogador

GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

Blocos e monstros

Existem 6 tipos de blocos e 9 monstros nesse game. Os blocos podem ser normais ou gigantes. Alguns são fáceis de destruir, enquanto outros demoram um tempão para desaparecer. Tome cuidado com os blocos X. Eles deixam seus rebatedores menores.

Há monstros dançarinos, zumbis e até flores canibais. Para dar um quê ainda mais macabro para a história, existe uma Boneca Vudu. Você precisa acertar os monstros pelo menos duas vezes até destruí-los.

Barreiras e chefes

A sua tarefa já não é fácil. Para complicar um pouco mais, existem 5 tipos de barreiras. De portões que abrem e fecham ao acaso a monstros engolidores de bolas. Isso sem falar nas quedas d'água que mudam a trajetória da bola.

Devilish tem 8 fases mas apenas 3 chefes: Demônio, Mestre dos Dragões e Gamma. Não comemore, pois eles são bem chatinhos. *Devilish* para Game Gear tem gráficos criativos, som agradável e é bem divertido. Um prato cheio para quem gosta de fliper, mas também curte uma novidade.

Seu objetivo é encaçapar a bola no buraco indicado pelas 3 setas amarelas. Detone os blocos B. Você ganha 1000 pontos

Esses olhos não param de encará-lo. Não ligue pra eles e vá em frente

Destrua os blocos amarelos para se livrar do diabo feioso que fica no meio da tela

Não deixe sua bola cair n'água. Você perde o controle e corre o risco de só olhar a bola cair

SÃO 3 REBATEDORES: DOIS PEQUENOS QUE FICAM ATRÁS E UM GRANDE NA FRENTE. VOCÊ SÓ CONTROLA O MAIOR. FIQUE LIGADO!

QUANDO NÃO SOUBER PARA QUE LADO IR, SIGA AS SETAS INDICATIVAS. ELAS LEVAM AO FINAL DE CADA FASE

VOCÊ PODE COMEÇAR COM ATÉ 5 BOLAS E NA FASE EM QUE QUISER. MAS SÓ TEM 2 CONTINUES

DIRECIONAL - MOVE OS REBATEDORES
1 - BASTÕES VERTICAIS
2 - AUMENTA A VELOCIDADE DOS REBATEDORES

É IMPORTANTE SER RÁPIDO, MAS TOME CUIDADO. VOCÊ NÃO PERDE BOLAS SÓ QUANDO DEMORA MUITO, MAS TAMBÉM QUANDO DESPERDIÇA A REBATIDA

A base Tiger's Claw foi destruída e você é considerado culpado. Pode?

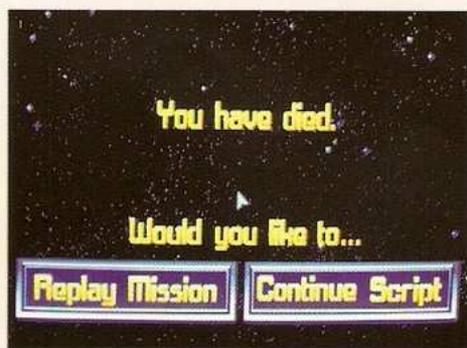
Lançado em 1990, Wing Commander é um revolucionário game de ação espacial que permanece até hoje entre os favoritos dos americanos. A segunda versão está ainda melhor, pois em vez de missões isoladas você cumpre o roteiro de uma história, que é a continuação da versão anterior. Tudo começa quando a base interestelar Tiger's Claw é atacada por caças invisíveis do comando Kilrathi. O personagem principal, comandado pelo jogador, é o único que sabe da existência destes caças, mas ninguém acredita nele. E pra piorar a situação, o cara ainda é acusado de ter destruído sua própria base. As imagens tridimensionais de Wing Commander 2 são demais, com seqüências de animação fantásticas.

Levantando a moral

Para limpar sua barra, o jeito é ser bem-sucedido nas missões de combate que começam a surgir. Destruindo uma nave inimiga aqui, salvando um companheiro em apuros ali, você vai resgatando sua credibilidade. A cada bom resultado, você muda para missões mais complicadas e ganha naves melhores. Em compensação, se começar a se dar mal nas tarefas, sua situação vai se complicando. Os chefes dão as maiores duras, sua nave não muda e os ataques kilrathi ficam cada vez mais difíceis de combater.

Os caças invisíveis aparecem na hora em que vão atirar. Neste momento, eles tornam-se detectáveis no radar

Chance para acertar

Ao iniciar cada missão você recebe um briefing de instruções para sua tarefa. Agora, se você for mal na missão e morrer, o jogo lhe dá a oportunidade de começar de novo, evitando este trágico fato.

Se deu mal? Então escolha a opção Replay Mission e faça tudo de novo

Filme mudo ou falado?

Na configuração original, o game é inteiramente legendado. Quem quiser ainda mais realismo pode comprar o Speech Packet, que é um pacote com diálogos em voz digitalizada. Usando este adicional, as legendas desaparecem, já que você vai ouvir .

AS MELHORES NAVES

Você não pode escolher as naves – o jogo é que determina seus equipamentos. Em todo o caso, fique ligado nas melhores naves disponíveis para saber tirar proveito delas.

P-64C FERRET
Caça leve, é uma das naves mais rápidas. Tem apenas escudos e armamentos leves, sendo ideal para patrulhas. Ao usá-la, evite que os inimigos a atinjam com ataques diretos.

F-54C EPEE
Com características de caça leve, possui alguns armamentos melhores que o Ferret – seu canhão é mais forte a ainda há os mísseis, por exemplo. Boa para patrulhas.

F-44G Rapier
Caça médio, tem uma configuração mais pesada e resistente. Entre seus armamentos há três tipos de mísseis e dois de canhões. Esta nave segura bem missões de ataque a esquadrões.

F-57A Sabre
É a melhor nave. Tem a maior variedade de armas: os três mísseis mais fortes, os dois canhões mais poderosos e uma espécie de metralhadora na parte traseira, ideal para repelir ataques pela costas.

A-17D Broadsword
Esta nave tem uma configuração mais para bombardeiro. É pesada e lenta, sendo indicada para ataques a naves maiores (Capital Ships) e missões de resgate.

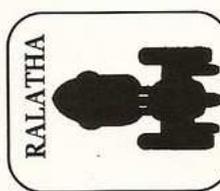
Atacando um caça

Coloque-se numa posição em que pelo menos três tiros diretos acertem o alvo de uma vez. É que o nível de energia dos canhões cai e deixam de funcionar até a recarga. Assim, nada de desperdício.

NAVES INIMIGAS MAIS PERIGOSAS

Todos os caças têm After Burner. Assim, escapam bruscamente de suas aproximações. No mais, estas são suas características:

Não fique marcando atrás de uma Jalkehi, pois ela possui uma metralhadora traseira.

Evite atacar esta nave pela frente ou traseira, pois os armamentos dela nestas posições são poderosos.

Esta nave não é caça – trata-se de uma Capital Ship, mas assim mesmo perigosa. Consegue virar-se e atacar rapidamente com canhões antimatéria. E uma bordoada destas, adeus.

ATACANDO UMA CAPITAL SHIP

Na maioria das vezes, estas naves têm canhões laser. Por isso, vá com os escudos cheios. Desacelere os motores de sua nave e trave o alvo. Espere os torpedos "lockarem", acelere em direção ao alvo e, a uns quatro quilômetros de distância, dispare. Sua velocidade no disparo não pode ser alta, e depois dele você tem de se mandar rápido. Algumas Capital Ships são destruídas com dois tiros.

WING COMMANDER 2/Origin

Ação — Lançamento Brasoft — 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

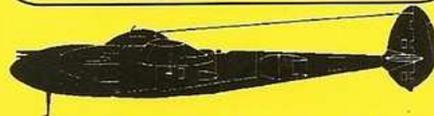
Configuração necessária para o seu micro rodar este game:
PC 286 (pelo menos), com 640kb de memória básica e winchester de no mínimo 20 megabytes. Aceita qualquer placa de som.

THE SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE

A Brasoft estará lançando em outubro dois pacotes adicionais para este excelente simulador. Cada pacote contém um novo avião para você ampliar suas opções.

P-80 SHOTTING STAR

Caça a jato com armamentos relativamente fortes. São seis metrancas 0.50 e a opção de levar duas bombas de mil libras sob as asas. Rápido e manobrável, tem a melhor performance entre todos os outros caças – com exceção da Flying Wing. Tem autonomia de vôo de 870 km, com tanque reserva e sobe 4.580 pés por minuto.

P-38 LIGHTNING

Caça bombardeiro bimotor. Apesar de meio lento e pouco manobrável, ele é muito forte. Ótimo para ataques terrestres. Possui quatro metralhadoras 0.50 e um canhão 20 mm – tudo isso no nariz. Carrega duas bombas de 2 mil libras sob as asas. Tem boa visibilidade traseira e é bastante resistente a ataques inimigos.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Nesta edição, você vai saber como pegar o último pedaço de mapa. Se você chegou até aqui, os itens necessários para esta missão não lhe serão estranhos. Vamos lá:

O QUE VOCÊ VAI PRECISAR – Banana, espelho, panfleto de propaganda da Kate, garrafa, telescópio e macaco.

MACACO - Vá até Scabb Island e você encontrará um macaco tocando piano (?). Espete a banana no metrônomo e o bicho ficará hipnotizado. Pegue-o.

ESPELHO - Ele está na loja de Path Island. Você vai ter de trocá-lo pelo saco de cereais para papagaio (barco do capitão Dread). Dica: compre a placa que está ao lado do espelho e pendure o folheto no local.

TELESCÓPIO - Ele está escondido na árvore onde você pegou o terceiro pedaço de mapa.

GARRAFA- Pegue o panfleto que a Kate está distribuindo e cole-o sobre o retrato de Guy Brush no cartaz de procurado, em Boot Island. Com isso, a pobrezinha vai em cana. Aí é só apanhar seu envelope de pertences na cadeia, onde está a garrafa. Ah! Solte a moça.

PEGUE O MAPA - Ele está em Boot Island, num local inacessível chamado Cottage. Para chegar lá, pegue o caminho da cachoeira e vá até o local onde há uma bomba hidráulica. Use o macaco nela. Isso vai revelar uma gruta atrás da cachoeira, que parou de verter.

Atravesse a gruta e você chegará a Cottage. Você vai encontrar uma casa em que, qualquer que seja o papo com o dono, você terá de apostar com o cara quem bebe mais. Enquanto ele busca a bebida dele, jogue o conteúdo de seu copo fora e coloque o líquido da garrafa no lugar. O bebum vai capotar.

Aí você abre as janelas e coloca seu espelho na moldura do espelho quebrado. Em seguida, pegue o telescópio e coloque-o na mão da estátua fora da casa. Um raio de sol passará por ele, revelando uma pedra na parede que você tem de tocar. Isso abrirá, finalmente, o alçapão da câmara secreta onde está o mapa. E assim acaba nossa série de matérias sobre *The Secret of Monkey Island 2*. O resto do jogo é fácil e deixaremos com você. Boa sorte.

HARD DRIVING PANORAMA

Ok, você não agüenta mais arcades de corrida. É sempre a mesma história: um monitor, um banco e muita velocidade. Se você pensa assim, é porque nunca se aventurou pelo mundo de Hard Driving Panorama. É uma loucura!

Para começar, são três monitores que oferecem um ângulo de visão de 180 graus reais. Ou seja: você consegue enxergar tudo que está nos seus lados esquerdo e direito. O assento é ajustável e você sente as trepidações do volante. Quanto mais rápido, maior a trepidação. O som reproduz com fidelidade as derrapagens e as manobras radicais das 4 pistas alucinantes.

Quatro supermáquinas

Você pode escolher entre 4 carros: verde, azul, amarelo ou vermelho. Cada um com peso e aerodinâmica diferentes. Só o vermelho (sportster) tem câmbio automático. É o ideal para quem ainda não sabe guiar e se confunde com embreagem, troca de marchas e outros detalhes.

Tudo é extremamente real em *Panorama* (como é conhecido o arcade da Atari). São capotadas, rodadas e outras batidas. Só o motor não estoura: você pode reduzir da quarta para a primeira que o motor não solta fumacinha. Os grandes pilotos adorariam essa mamata...

Competição

São quatro pistas pra você escolher: Stock Car, Super Stunt, Autocross e Original. A Super Stunt é a mais radical. Tem loopings, rampas e vários trechos sinuosos. A maior novidade de *Panorama* é poder competir contra outro jogador. Você joga sozinho e seu recorde fica gravado na memória da máquina. Daí, o segundo jogador corre contra você. Legal, né? Mas isso só funciona se você selecionar 2 players logo no início da partida.

Se o 2º jogador for mais rápido que o 1º, compete com o campeão da pista. Ao ganhar do campeão, além de colocar seu nome no topo da lista de recordistas, você ganha um crédito. E pode barbarizar em qualquer pista, com qualquer carro.

Três fichas!!!

Você gasta três fichas normais para se divertir em *Panorama*. Como o arcade é difícil, você vai precisar de muita grana até ficar craque. Mas a emoção de voar baixo em pistas loucas e imprevisíveis vale a facada.

Se você gosta de arcades de corrida, vá voando jogar *Panorama*. Se você não curte muito, compre três fichas e dê uma voltinha. Você corre o risco de se apaixonar. Pise fundo e embarque em *Hard Driving Panorama*. E sinta a emoção de guiar a 200 por hora!

Aqui não há excesso de velocidade, apenas velocidade mínima. Se você andar mais lento do que a placa amarela indica, não consegue fazer curvas, loopings, subir em rampas...

HARD DRIVING PANORAMA / Atari

Corrida — 1 ou 2 jogadores

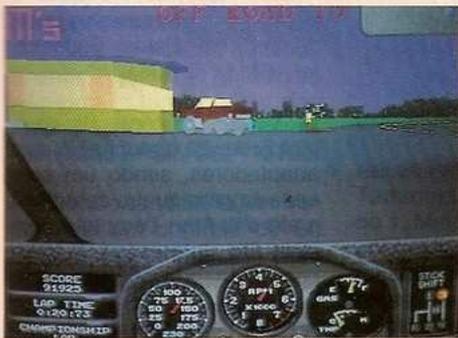
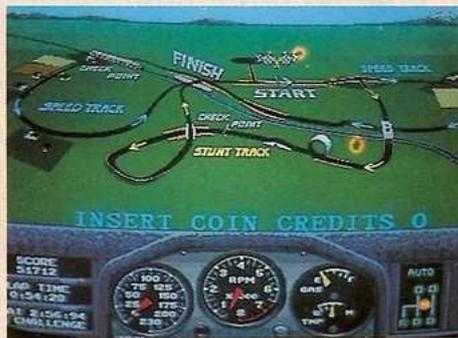
GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

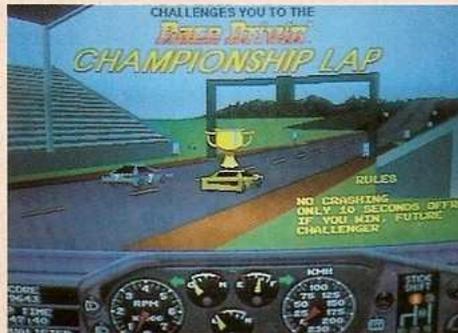
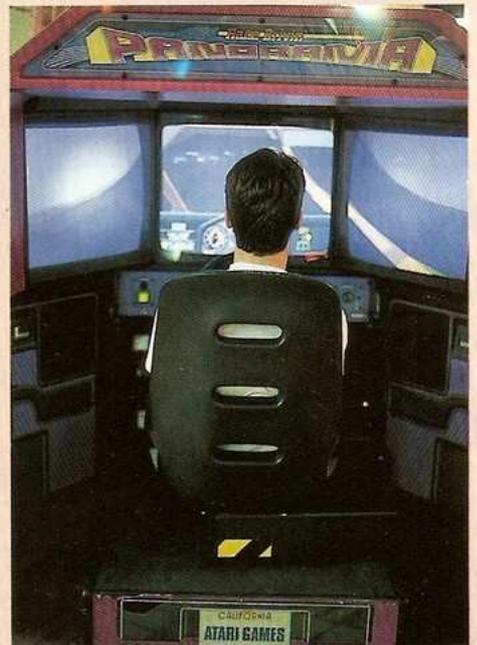
Deixe o volante reto ao saltar de rampas. Mantenha a aceleração constante para não cair torto ou desequilibrado

Não esqueça de pisar na embreagem ao trocar de marchas. Saque bem o câmbio e tome cuidado para não engatar a ré ou deixar seu possante em ponto morto

Na prova de Stock Cars, você pode e deve dar o famoso totó nos carros da frente. É apenas uma batidinha discreta, mas que funciona perfeitamente bem

Que tal uma manha para a largada? Engate a primeira e tire o pé da embreagem. Vá virando a chave. Você anda alguns metros a cada virada. Nada mal, hein? Dá pra largar na frente de todo mundo!!!

ESCOLHA O CARRO VERDE. É O MAIS LEVE, MAS TAMBÉM O MAIS ESTÁVEL. ELE TEM CÂMBIO MANUAL E VOA ALTO NAS RAMPAS

Na pista Super Stunt, corte caminho pelo estacionamento. Por esse atalho você pega a melhor tangência

Essa é apenas uma das 4 pistas malucas. Seu nome: Original. Não deixa de ser um bom nome...

Olhe só que loucura! Um túnel multicolorido que você pode escalar e até rodar pelo teto. Cuidado com os carros que pintam a milhão

Pise pra valer e dispute essa reluzente taça com o recordista do circuito

Essa visão maravilhosa da pista em 180 graus é a melhor imagem do arcade. Nosso piloto Christian arrasa na Panorama do Shopping Morumbi, em SP

VENDO

▶ Vendo o cartucho Shapes and Collumns brasileiro seminovo na caixa. Murilo Lemos , tel. (0192) 2-7785.

▶ Vendo um Bit System com dois controles e seis cartuchos, mais dois cartuchos de Mega Drive e um Ferrorama . Ou troco tudo por um Mega Drive. Marcel Araújo Isubota, tel. (011) 825-5557.

▶ Vendo um Bit System com nove cartuchos. Sylvio Torres da Mota, (081) 429-2398.

▶ Vendo um videogame Top Game da CCE em perfeito estado de conservação. Mauricy Alves Motta Filho, tel. (081) 429- 2398.

▶ Vendo um videogame VG 3000 com 32 jogos em bom estado de conservação, ou troco tudo por um VG 8000 ou 9000. Yonas M. Tantelli. Rua José Faedo, S/N, Água Santa - RS, CEP 99965-000.

▶ Vendo Atari 2600 com 13 jogos e três controles, tudo na caixa em perfeito estado de conservação. Walter César Ribeiro Silva, tel. (011) 451-1637.

▶ Vendo manual do jogo Maniac Mansion para PC e Nintendo. Cristian Rodolfo de O. Dantas, tel. (0476) 44-l949.

▶ Vendo coleção completa da revista AÇÃO GAMES , todas em perfeito estado de conservação. Eduardo S. Santocchi, tel. (011) 66-3004.

▶ Vendo um Mega Drive japonês transcodificado com sete cartuchos ou troco por um Super Nintendo. Interessados tratar com Fernando H. Beu, tel. (011) 524-0913.

▶ Vendo Master System II com quatro controles e três cartuchos. Rafael Augusto Gris, tel. (011) 298-1005.

▶ Vendo Atari com 10 jogos e quatro controles Dynacon. Arthur S. Petrolini, tel. (011) 950- 3052.

▶ Vendo Atari com sete fitas ou troco por fitas Nintendo. Marcelo de A. B. Riauba, tel. (011) 204-8940.

▶ Vendo um Phanton System padrão japonês importado com três cartuchos. Jorge Valério Júnior , tel. (071) 239-2572.

▶ Vendo Hi Top Game com joysticks anatômicos e três cartuchos, tudo na caixa em perfeito estado de conservação. Leonardo Cleber Lisbôa , 68 , Jd. Marília , São Paulo - SP, CEP 03579.

▶ Vendo Master System II com pistola ,quatro cartuchos e um controle. Marcos Lourenço Pires, tel. (021) 289-9036.

▶ Vendo Master System II com dois controles e o cartucho da Mônica. Márcio Yatumoto, tel. (011) 919-1691.

▶ Vendo pistola Laser CCE, dois minigames Tec Toy, um cartucho Gradius 2 para Nintendo 60 pinos e jogos para MSX. Gennyson A.K.Veiga, tel. (091) 223-3542.

▶ Vendo um Phanton System com três cartuchos e um adaptador, tudo novo na caixa com manual de instrução e nota fiscal. Interessados tratar com Denis Paulo Bassetto, tel. (011) 272-6361.

▶ Vendo um Nintendo completo com 20 cartuchos e dois adaptadores, sendo um com encaixe para quatro controles, mais um Atari completo com uma fita. Interessados tratar com Fernando M. Kuzuhara, tel. (011) 421-2996.

▶ Vendo os seguintes cartuchos para Master System: *Castle of Illusion* e *R-Type*. Interessados tratar com Sidney Terajima. Rua Chico Lupiã, 27, Jd. Olinda, São Paulo — SP, CEP 05766.

▶ Vendo um Super Nintendo lacrado na caixa com a fita Super Mario World. Fernando Fukuda, tel. (011) 579-2341.

COMPRO

▶ Compro o cartucho *Castlevania 2* do sistema Nintendo em bom estado de conservação. Interessados tratar com Antônio Carlos Neves Pinheiro, tel. (027) 264-3264, à noite.

▶ Compro as edições n.º 1 e 2 da revista AÇÃO GAMES, em bom estado de conservação. Interessados tratar com Sandra Sarlo da Silva, Rua Bitínia, 67, Vila Floresta, Santo André — SP, CEP 09050.

▶ Compro um adaptador J-72 para cartuchos japoneses. Walter Luiz Jorge, tel.(041) 248-9716.

▶ Compro qualquer cartucho para PC em bom estado de conservação. João Fábio D. Mendes. Rua José Bonifácio, 335, Eunápolis - BA, CEP. 45825-000

▶ Compro qualquer videogame usado Master System ou Dynavision I e II . Edenilson Alves de Oliveira. Rua Progetada "D", 100, Rocio, Iguape - SP, CEP 11920.

▶ Compro as seguintes fitas para Nintendo: Zipy Race, Indiana Jones e o Templo da Perdição, Speed Racer e Super Grafix, todas em bom estado de conservação. Alexandre Felipe, tels. (021) 268-4900 ou 2681550.

TROCO

▶ Troco um videogame Atari, com um controle e 12 fitas, por duas fitas do sistema Nintendo (menos Tiger Heli). Antônio de Almeida Júnior. Av.das Amoreiras,1335, São Bernardo, Campinas — SP, CEP 13100.

▶ Troco o cartucho Super Mario mais um controle do Bit System por uma pistola Light Phaser. Paulo Eduardo de Lucca Batistela, tel. (011) 448-0175.

▶ Troco um Hi Top Game da Milmar, compatível com sistema Nintendo, na caixa, com manual, um cartucho e dois joysticks por um Master System com um cartucho. Pago a diferença. Marcelo Moço Neto. Rua Dr. Magesse, 38, Inhaúma, Rio de Janeiro , RJ — CEP 20760.

▶ Troco um Top Game VG 9000 com dois controles, três cartuchos e pistola, mais um Atari com dois controles e 10 jogos, e também um Autorama da Estrela, com dois carrinhos, por um Mega Drive. Denis Cortiz da Silva, tel. (011) 958-0694.

▶ Troco as seguintes fitas do sistema Nintendo, por outras do meu interesse: Werewolf, 1942, Elevator-Action, Robocop 2, Wolverine, Peter Pan e Chip and Dale. Luiz Gustavo Fabris, tel. (041) 292-2680.

▶ Troco um Ferrorama, um Big Trem e um minigame série Casio importado, por um Mega Drive. Mário Katsumi Ioritomi, tel. (011) 491-6373.

▶ Troco dois joysticks de Atari ou Dactar mais cinco cartuchos do sistema Atari, contendo quatro jogos cada, por três cartuchos de Nintendo americano. Edson Massao Sato, tel. (041) 248-8570.

▶ Troco um Mega Drive com quatro cartuchos e dois joysticks, sendo um original e o outro PRO-2 com turbo e Slow-Motion, por um Super Nintendo transcodificado com um cartucho. Flávio Bonassi Leão. Rua Cravo, 518, Jd.das Flores, Osasco — SP, CEP.06110.

▶ Troco um Dynavisision III completo na caixa com dois cartuchos: Bomberman e F-15, por um Mega Drive ou um Super NES. Odair Reita Fanganiello. Rua Osvaldo Agostinho, 62, São Paulo - SP, CEP. 07030.

▶ Troco os cartuchos F-Zero e Populous do Super NES, por qualquer outro cartucho do mesmo sistema do meu interesse. Marco Geórgio F.da Silva, tel.(0425) 22-2264.

▶ Troco urgentemente os seguintes cartuchos para sistema Nintendo: Phanton Speed Racer, Kage, Double Dragon 2, Tartarugas Ninja 2, Super Mario 1, Mach Rider, Knock- Out, por qualquer outro cartucho do mesmo sistema do meu interesse. Fabrício Carvalho dos Santos, tel.(011) 954-9348.

▶ Troco um Master System com dois controles e seis cartuchos, por um Mega Drive. Rodrigo Tubarão dos Santos, tel. (021) 342-0369.

▶ Troco um videogame VG 9000, uma bicicleta Caloi Berlineta e um walkman, por um Master System ou Mega Drive com pistola e óculos 3D. Vladimir Augusto de Souza, tel.(011) 239-1667.

▶ Troco um Phanton System com oito cartuchos, por um Mega Drive e um cartucho. Rodrigo Esgalha de Souza, tel. (0186) 23-0460.

CLUBES

GAMES CLUB — Rua Independência, 283, apto. 305-A, Concórdia — SC, CEP. 89700. O Clube troca, vende e compra cartuchos de Mega Drive, Master System e Nintendo. Também fazemos campeonatos entre os sócios, fornecemos dicas e carteirinha. Para associar-se, basta mandar uma foto 3x4, e para maiores informações tel. (0499) 44-2779.

PC-HOOK COMPUTERS CLUB — Rua Prof. João Cândido, 818, ap. 401, Londrina — PR, CEP 86020. Nosso clube consiste em fornecer dicas e informações para jogadores de computadores PC. Para ficar sócio basta escrever uma carta com seus dados pessoais e em seguida você receberá um catálogo.

THE AILOTS VIDEOGAME CLUB — Rua Dr. Veiga Filho, 259, ap. 101, São Paulo — SP, CEP 01229. Nosso clube trabalha com todos os sistemas de videogames, promove campeonatos bimestrais e ainda fornece um jornalzinho mensal com mais de 70 dicas, seções de classificados e lançamentos; ainda contamos com uma Hot Line exclusiva. Para associar-se e obter maiores informações sobre taxas de inscrição é só telefonar para (011) 825-2570, falar com Décio.

GAME ASSOCIATION CLUB — Av. Santos Dumont, 5780, apto. 202, Fortaleza — CE, CEP 60150. Este clube destina-se a todos os tipos de videogame, com circulação de jornais, boletins e promoção de campeonatos. Solicite maiores informações e ganhe grátis o n.º 1.

DESAFIO

▶ Os AMIGOS DA SEGA estão desafiando o nosso piloto Ioiô no jogo *Super Volleyball*, do Mega Drive. Amigos da Sega, o nosso piloto Ioiô aceita o desafio. É só entrar em contato com ele, aqui na redação, por telefone.

▶ Desafio qualquer pessoa no jogo *Tartarugas Ninja 2* do sistema Nintendo, o meu recorde é de 984 pontos. Se você é fera e topa este desafio, é só entrar em contato com João Marcelo Alves dos Santos. Rua Cecília Porto, 98, ap. 43-A, Itaquera, São Paulo — SP, CEP 08253-100.

▶ Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo Jordan Vs Bird . Leonardo F. Zuri, tel. (011) 241-0039.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube. Av. Nações Unidas. 5777. 2.º andar. CEP 05479-900. São Paulo. SP.
Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

iretor **Superintendente:** Angelo Rossi

iretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

edatora-chefe: Regina Giannetti
ditor: Paulo Montoia
ditora de Arte: Sônia Regina Aversa
iagramadores: Celso Gama, João Ailton O. ndrade
ssistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
olaboradores: Arte - Claudio Santos, Ely Ana lanso Bastos, Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete timpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro, Renata illafranca. **Assistente de Edição Fotográfica** - adeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Careiras. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. lassafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Mário câmara Filho. **Texto** - Andréa Calmon, Beto Guimaães, Ivan David Silva

PUBLICIDADE

iretor: Rogério Rahier
erentes: Alaor Machado, Miguel Castello
upervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira SP); Lidia Camarate, Thaís Franco (RJ)
ontatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, ânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, laudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza arreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patrícia uliaz (diretos).
larketing Publicitário: Marta de Moraes
oordenadores: Igor Assan, José Soares.

COMERCIAL

iretora: Vera Helena Mirandez Gomes
erente de Planejamento e Controle: Ana amargo
erente de Produto: André Felipe D'Amato
erente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

iretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
zul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
perações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
iretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

ção Games é uma publicação quinzenal da ditora Azul S.A. **São Paulo Redação e orrespondência:** Av. Nações Unidas, 5777, EP 05479900, Tel: (011) 211-7866 Caixa Postal 6254, CEP 05389. Telex: (011) 831-178. Fax: 011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril ress. **Rio de Janeiro**: R. Marechal Câmera, 160 15º andar-s/1533/34-CEP 20020. Tel: (021) 532-313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax: (021) 532-468. Telegramas: Editabril/Abril Press. irculação desta revista: **1ª quinzena de outubro/ 2. Números atrasados:** ao preço da última edição m banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no istribuidor das publicações Abril de sua cidade. istribuída com exclusividade no país pela DINAP Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER Serviço ao assinante: tel. (011) 823-9222

otolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico
IPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

A próxima edição de Ação Games vai ficar na história

VEJA SÓ OS JOGOS QUE VÃO PINTAR:

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

SUPER STAR WARS - SNES
Simplesmente animal!

AXELAY - SNES
Um espacial chocante!

PREDATOR 2-Mega
Como acabar com ele em dois tempos

NOVAS VERSÕES PARA STREET FIGHTER 2
A Capcom mudou de idéia e licenciou sua obra-prima para outros dois consoles. Nosso novo espião internacional, Moashiro Sama, conta tudo e muito mais na seção Shots. Não perca!

E MAIS:
Terminator 2 - Mega : Primeiras imagens

Out of This World - PC : Uma aventura chocante!
Rampage - Master: Como demolir a cidade inteira
Zelda 3 - SNES - Os itens mais difíceis da primeira etapa

AÇÃO GAMES. A INFORMAÇÃO E O SERVIÇO QUE VOCÊ MERECE

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 054799000 -Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º and. - s/1533/34 - Centro - 20020 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Rio de Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. Rua Timbiras, 1560 -1094 - Ed. City Center- Bairro de Lourdes - 30140 - MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III - s/1202 - CEP 70300 DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva, 264- cj. 03 - Estreito - SC - 88075 - Tel.: (0482) 44-8224
Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 1008 - 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia, 163 - 89200 - SC - Tel.: (041) 33-6186

Aqui nós temos os consoles e cartuchos mais famosos do mundo com os melhores preços.
Não perca tempo, passe na ***Progames*** mais próxima de você ou faça seu pedido por telefone.

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 - CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

RECADO ESPECIAL PARA GAMELOCADORAS E VIDEOLOCADORAS

Garantam o seu melhor lucro, comprando na Progames. A Progames está garantindo sua posição de Nº 1 no mercado brasileiro de videogames, oferecendo ao melhor preço as últimas novidades em cartuchos e equipamentos para todos os sistemas.

Consultem nosso Departamento de Revenda.

Seja você o franquiado Progames de sua localidade.
Consulte nosso Departamento de Franquia.

"ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

Cidade de São Paulo:
Lapa - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 Tel.: (011) 950.6329
V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766 Tel.: (011) 941.9957
P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127
Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224 Tel.: (011) 876.5531
Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088 Tel.: (011) 288.2200
Pinheiros - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280.3220
Chácara Sto. Antonio - Rua Octávio Machado, 992

Grande São Paulo:
Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525 1º andar - Tel.: (011) 209.0971
Santo André - Rua Pde. Manoel de Paiva, 120 Tel.: (011) 440.9398
S. B. do Campo - Rua Municipal, 446 Tel.: (011) 458.2882
S. C. do Sul - Rua Amazonas, 898 Tel.: (011) 441.9429

Interior de São Paulo:
Bragança Paulista - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230 Tel.: (011) 433.0998
S. J. dos Campos - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 Tel.: (0123) 41.7250
Campinas - Av. Andrade Neves, 1654 Tel.: (0192) 41.6828

Rio de Janeiro: **Tijuca** - Rua Major Ávila, 242 - Lj. F Tel.: (021) 264.8336

Brasília: SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311

Salvador: **Pituba** - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Lj. 18 Tel.: (071) 248.0135

Senhor do Bonfim: Rua Juviniano Duarte, 38 - Tel.: (075) 841.1776

João Pessoa: **Tambaú** - Av. Nego, 200 - Sl. 112 Tel.: (083) 226.2369

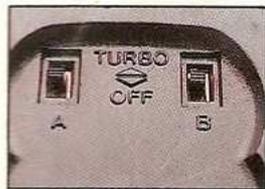
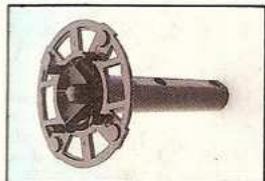
Campo Grande: Rua Pedro Celestino, 1717 - Tel.: (067) 624.5334

Cuiabá: Av. Isaac Póvoas, 1217 - Tel.: (065) 624.7112

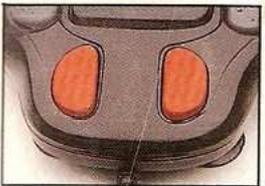
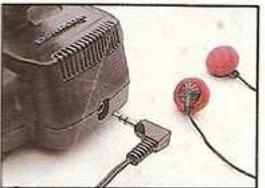
Vitória: **Praia do Canto** - Rua Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1 Tel.: (027) 225.0639

Belo Horizonte:
Savassi - Av. do Contorno, 6283 - Tel.: (031) 225.8121
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5 Tel.: (031) 488.1644

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL

Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.

Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.

Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.

Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles **Dynavision 3**, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Compatível com Dynavision 2 e 3

Compatível com Nintendo* e Bit System*

Compatível com Phantom*, Hi-Top Game* e VG-9000T*

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.

Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. Turbo Jet Control. É uma mão para vencer e outra para comemorar.

DYNACOM

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas.

**Marcas registradas de terceiros.*